ARANHA
Os supervilões que você não viu no filme

Livro dos Monstros

Só Aventuras

Espectros do Anel

RPG BRASIL DRAGÃO

TRAMA

ANO 7 • Nº 84 • R$ 5,50

Games

Mergulhe nos RPGs eletrônicos

ANIMECON 2002

CONVENÇÃO INTERNACIONAL DE ANIME E MANGÁ
Data: 18,19,20 e 21 de julho de 2002
Local: Colégio Marista Arquidiocesano
Rua domingos de Morais, 2565 – São Paulo – SP (em frente à estação de Metrô Santa Cruz)

INGRESSOS ANTECIPADOS COM 1 DIA DE DESCONTO
R$ 30,00 (Quantidade limitada! Reserve já o seu!)
Vendas de 15/05/2002 até 15/06/2002 – ou até esgotarem

INGRESSOS ANTECIPADOS DIÁRIOS:
R$ 10,00 POR DIA
Vendas a partir de 20/04/2002
Valor do Ingresso na Porta: R$ 10,00

POSTOS OFICIAIS DE VENDA DE INGRESSOS:

LIVRARIA ANIMANGÁ - FONE 0XX11 5083-3180
LIVRARIA FONOMAG - FONE 0XX11 3104-3329
COMIX BOOKSTORE - FONE 0XX11 3088-9116
LOJA SHINOZAKI - FONE 0XX11 3277-7522

PELA INTERNET: www.lums-club.com

PRINCIPAIS ATIVIDADES:

. EXIBIÇÃO DE ANIMES INÉDITOS NO BRASIL
. PALESTRAS COM DUBLADORES, EDITORES, E COM VÁRIOS CONVIDADOS
. WORKSHOPS DE DESENHO, DUBLAGEM E MONTAGEM DE GARAGE KITS
. CONCURSO COSPLAY WEEK FEAST
. COMBATES MEDIEVAIS
. CONCURSO DE ILUSTRAÇÕES (REGRAS NO SITE: www.animecon.com.br)
. EXPOSIÇÕES DE ILUSTRAÇÕES PROFISSIONAIS E AMADORAS
. EXPOSIÇÃO DE GARAGE KITS
. SALAS PARA PARTIDAS RPG
. 11 SALAS DE CLUBES COM EXIBIÇÕES VARIADAS E CONTINUAS
. ESTANDES DE LOJAS E EDITORAS COM PRODUTOS PROMOCIONAIS
. FEIRA DE FANZINES (FANZINECON)
. E MUITO MAIS! NÃO PERCA!

Reservas de vagas nos cursos: 0xx11 5841-8931
- das 15:00 hs as 23:00 hs de segunda a sexta

Curso de desenho Daniel HDR - Studio Deadline:
Duração: 3 dias (18,19 e 20 de Julho)
Horário: 13:00 as 16:00 hs
Para matriculas feitas antes do evento: R$ 30,00
Para matriculas feitas no dia do evento: R$ 40,00

Curso de Garage Kits de Marcos Vinicius
Duração: 2 dias (Turma A: dias 18 e 19 / Turma B: dias 20 e 21)
Horário: 13:00 as 16:00 hs
Para matriculas feitas antes do evento: R$ 35,00
Para matriculas feitas no dia do evento: R$ 45,00

Curso de Dublagem (Valor do Curso ainda a Confirmar. Visite o Site de Animecon para mais informações)

Informações sobre locação de estandes e salas para clubes:
Fone: 0xx11 5841-8931 - das 15:00 hs as 23:00 hs de segunda a sexta
ou pelo e-mail: administracao@animecon.com.br

Concursos de Ilustração:
Categoria Livre: Ilustração livre
Categoria CG: Ilustração por computador

Concurso de HQ:
4 a 6 páginas no formato A4
Papel: sulfite ou canson, de qualquer cor.
Deve ser respeitada uma margem em relação a borda da folha de 1,5cm (um centímetro e meio)
As personagem principais devem ser as mascotes do AnimeCon (Megan/Lumina e Karen/Lilifer);

Endereço para envio dos concursos de Ilustração, CG e HQ:
ANIMECON 2002
CAIXA POSTAL 60815
05786-990 - SÃO PAULO - SP
DATA LIMITE DE ENVIO DAS ILUSTRAÇÕES E HQ DOS CONCURSOS: 25/06/2002

RPG GAMES

"Vocês poderiam adaptar Final Fantasy?" "Vocês poderiam Chrono Cross?" "Vocês poderiam adaptar Zelda?" "Vocês poderiam adaptar Xenogears?" "Vocês poderiam...?"

Nos últimos anos, os RPGs eletrônicos — sejam videogames ou computer games — evoluíram de tal forma que oferecem personagens marcantes, histórias ricas e batalhas épicas em produções dignas de Hollywood (ou acima disso!), com a diferença de que VOCÊ está imerso na história. O sucesso ou fracasso dependem de SUA habilidade. Há quem não reconheça este tipo de jogo como um verdadeiro RPG, pois você joga sozinho e suas opções são limitadas. De qualquer forma, eles são divertidos e envolventes.

Logo, não é surpresa que tantos leitores desejem ver seus personagens, poderes e magias transportados para o RPG de mesa. Adaptar games para RPG "de papel" é algo que fazemos há anos. Antes mesmo que o jogo **Diablo** ganhasse uma versão oficial para **Dungeons & Dragons** tempos atrás, a DB já trazia títulos como **Doom**, **Tomb Raider**, **Resident Evil**, **Marvel vs. Capcom** e outros para RPGs convencionais.

No entanto, RPGs eletrônicos são diferentes. Eles oferecem uma infinidade de elementos — entre personagens, poderes, monstros, magias e tesouros. Além disso, levando em conta que cada grande título ganha uma nova versão quase todos os anos (Final Fantasy VIII, IX, X...), tais adaptações exigiriam praticamente uma revista mensal própria. (Não que seja uma idéia ruim, mas isso excederia um pouco nossa capacidade produtiva...)

Portanto, o que fizemos foi elaborar uma matéria com regras opcionais que transportam a mecânica dos games para o jogo **3D&T.** Com elas, um Mestre pode converter seu jogo favorito em uma campanha de mesa sem muita dificuldade. Esperamos, assim, atender aos jogadores que pedem por adaptações deste ou daquele jogo.

Os Editores (que prometem falar mais do Encontro Internacional na próxima edição)

DRAGÃO BRASIL

TRAMA

Diretor
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
Rogério "Katabrok" Saladino
J.M. "Doutor Careca" Trevisan

Produtor Gráfico
Roberto Avelino

Colaboradores
Flávio L.R. Ribeiro, Petra Leão (textos), Joe Prado (ilustrações), Jota Santana (fotos), Maurício "Gorak" Navate (cards)

Diagramadores
Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis • Luzia Begalli

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax: (011) 3849 2266/3849 1159

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento
Gráfica Parma

Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(11) 3849-2266/3849-1159

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda, #84. Todos os jogos são trademarks de seus respectivos autores, usados aqui com o propósito de resenha.

2 **Notícias do Bardo** novidades e lançamentos
8 **Tempos Felizes** A Cruzada dos Feiticeiros, GURPS Artes Marciais e Livro dos Monstros D&D
12 **Alien Anthology** Star Wars D20
14 **O Navio Fantasma** para D&D
16 **Só Aventuras** para 3D&T e D&D
19 **Pergaminhos dos Leitores** cartas
24 **Homem-Aranha** 3D&T, SF e GURPS
30 **RPG como nos Games** para 3D&T
42 **Monstros da Terra-média** para 3D&T e D&D
53 **Cotações** Magic
61 **Quadrinhos** Tori Sete Dragões

NOTÍCIAS DO BARDO

Novidades em lançamentos e eventos nos mundos do RPG

XEIRPG: a Hora da Verdade

Nos dias 24, 25 e 26 de maio foi realizado em São Paulo, no Shopping Mart Center, o X Encontro Internacional de RPG. Promovido pela Devir Livraria — a maior editora do gênero no Brasil —, é o segundo maior evento RPGista do mundo. Só perde para a GenCon nos EUA.

Esta décima edição, pela primeira vez na história do evento, não foi "internacional": o convidado oficial Steve Jackson, criador do jogo **GURPS**, não pôde comparecer. Uma pena, levando em conta que um dos lançamentos foi justamente **GURPS Artes Marciais**, talvez o mais esperado título para este jogo desde seu surgimento no Brasil.

Mas a ausência de Steve não tirou o brilho da edição deste ano — muito pelo contrário. Por seu público recordista (mais de 15.000 pessoas) e boa repercussão junto à impresa, o X Encontro pode ter sido o mais importante de todos na "guerra ao terror" que vinha incomodando o meio RPGista.

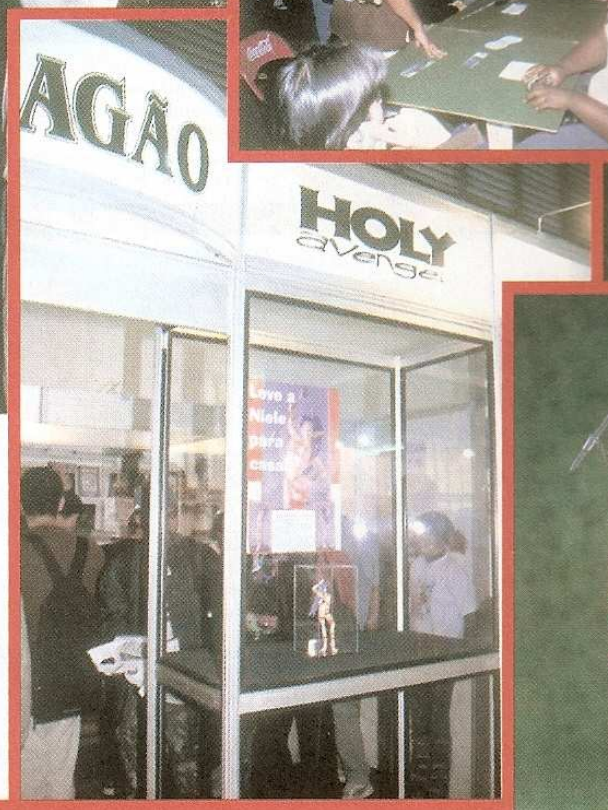
O hobby tem sido vítima de forte preconceito graças a um crime cometido no ano passado em Ouro Preto/MG, supostamente (mas NÃO comprovadamente) ligado a jogadores de RPG. O caso é quase uma repetição de outro incidente ocorrido em Teresópolis/RJ, quando RPGistas foram considerados suspeitos de um assassinato — e mais tarde descobriu-se o verdadeiro culpado. De qualquer forma, graças à divulgação negativa promovida por uma imprensa desinformada, pais têm proibido seus filhos de jogar sem ao menos tentar conhecer melhor o jogo. Falou-se até na proibição dos títulos **Vampiro: a Máscara**, **GURPS Illuminati** e **Demônios: a Divina Comédia**.

O Encontro Internacional deste ano promoveu o mais perfeito contra-ataque, combatendo desinformação com informação. Seus milhares de participantes mostraram ao grande público que o RPG não tem nada de "jogo maligno", "misterioso" ou "sobrenatural". É apenas uma grande brincadeira.

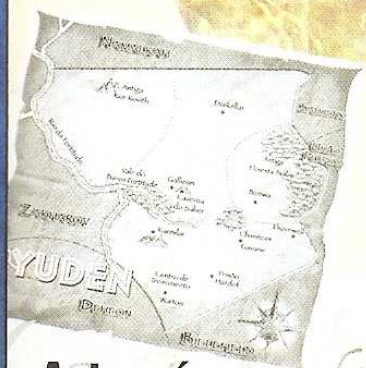
Ainda mais importante foi a realização, durante o Encontro, do **I Simpósio de RPG e Educação.** Reunindo professores e educadores de todo o país, o simpósio teve como objetivo mostrar os resultados obtidos em salas de aula com a parceria entre RPG e educação — um empreendimento no qual o Brasil é pioneiro. Entre os participantes, destaque para **Luiz Eduardo Ricon** e **Carlos Klimick**, ambos autores de RPGs sobre temas brasileiros.

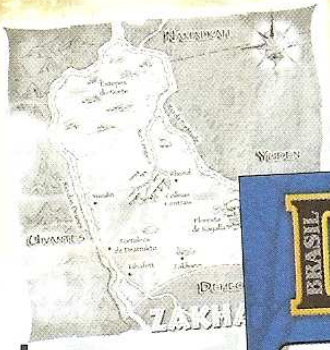
Claro, o X Encontro não foi apenas importante para preservar o bom nome do hobby: foi também divertido! Tivemos centenas de mesas de jogos, torneios de card games (incluindo Magic, Pokémon e o novo Lord of the Rings), os sempre presentes RPGistas fantasiados, lançamentos e notícias de futuros lançamentos. Saiba mais sobre o X Encontro na próxima edição da DB.

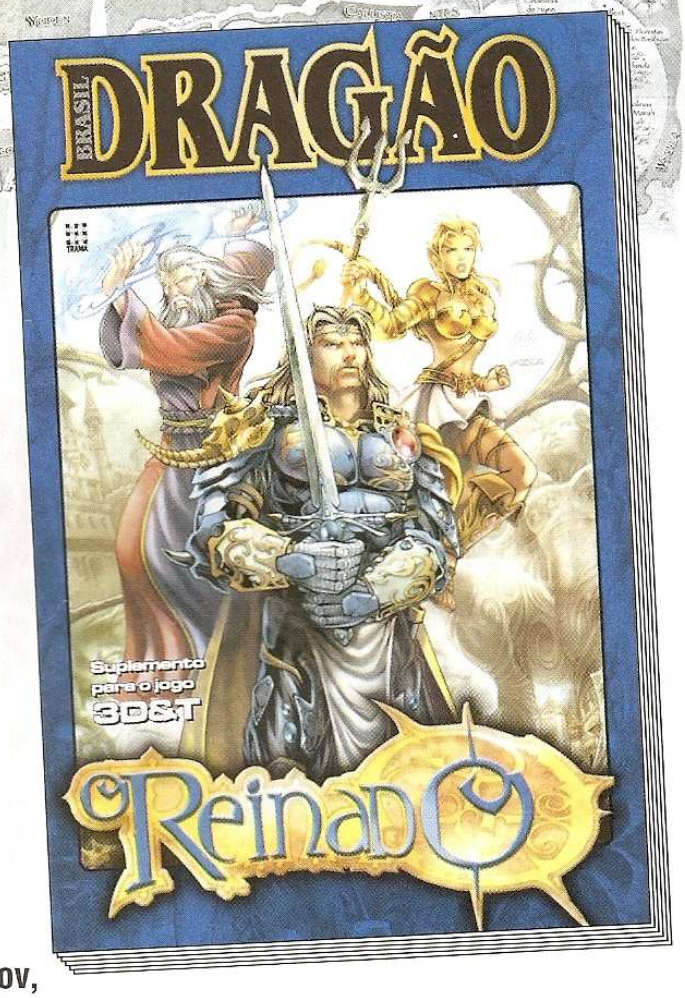
O Encontro Internacional prova, de uma vez por todas, que RPG não é para assustar ninguém!



Salve este mundo!







Arton é um mundo mágico em perigo!

A Deusa da Humanidade foi transformada em uma estátua. A Aliança Negra dos Goblinóides avança com seus exércitos. A misteriosa Tormenta traz horror e loucura. Contra tantas ameaças, precisa-se de heróis.

Será você um deles?

O REINADO revela os segredos das 28 nações que formam a região mais importante de Arton. Neste primeiro volume você vai conhecer seus oito reinos centrais: Deheon, Yuden, Zakharov, Namalkah, Callistia, Bielefeld, Wynlla e Tyrondir, com suas cidades, habitantes, criaturas, deuses, heróis e vilões.

MANUAL 3 D&T

TORMENTA

TRAMA

Deve ter sido idéia de Elminster!

O público brasileiro de RPG já testemunhou uma boa coleção de idéias muito ruins, que levaram ao fracasso de um ou mais títulos, ou mesmo de editoras. Felizmente, às vezes também somos brindados com algumas idéias muito boas. Aqui está uma delas.

Os três livros básicos de **Dungeons & Dragons** já estão disponíveis em português, e numerosos suplementos estão a caminho. No entanto, o primeiro mundo de campanha — **Forgotten Realms** — ainda deve demorar um pouco para ganhar sua versão traduzida. No mínimo, pelo menos até o final do ano.

Para facilitar a vida dos fãs até lá, a Devir Livraria colocou à venda pacotes promocionais contendo material do antigo **AD&D 2ª Edição**, remanescente dos tempos da Abril Jovem. São eles:

Forgotten Realms • Os Reinos Esquecidos: este é o mundo do mago Elminster, e o maior cenário de **AD&D**. São três livros (Uma Viagem aos Reinos, Conquistando os Reinos, e Shadowdale) que somam mais de 200 páginas, descrevendo o mundo de Toril e oferecendo doses massivas de material de campanha. Inclui quatro grandes mapas, fichas com emblemas e novos monstros.

Karameikos • Terra de Aventuras: a região principal de Mystara, o mais antigo cenário de **D&D**, em uma versão reestruturada para uso em conjunto com **First Quest.** Contém o Guia do Viajante (que descreve o mundo) e o Livro de Aventuras, com duas histórias prontas para jogar, além de muitos mapas, fichas e figuras. Extremamente indicado para iniciantes.

As Ruínas de Undermountain: este labirinto mortal, criado pelo superpoderoso (e superapaleão!) mago Halaster, é provavelmente a maior rede de túneis e masmorras jamais concebida para um jogo de RPG! Seus infindáveis perigos são descritos em três livros, além de mapas gigantescos e fichas com novas armadilhas e monstros.

"Mas não é coisa de 2ª Edição?" você pergunta. De fato, as regras mudaram muito e os personagens, monstros, equipamentos e magias da antiga versão não se aplicam mais. Felizmente, a maior parte do conteúdo destes títulos (especialmente **Karameikos**) é descritiva, sem usar muitas regras. E além disso, cada pacote acompanha um **Manual de Conversão** — um livreto que ensina a converter material de **AD&D** em **D&D**.

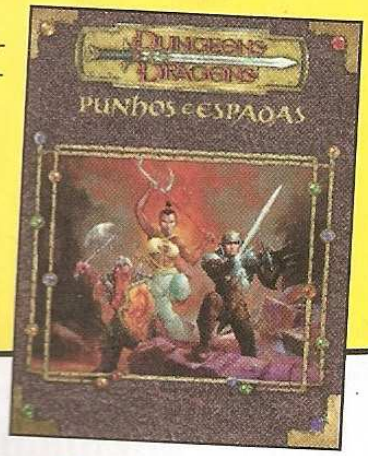
Cada um destes conjuntos custa em média R$ 15,00. O preço é minúsculo, levando em conta a quantidade de material oferecida. Mas atenção: por se tratar de antigos estoques, a quantidade é limitada e não deve haver reimpressão. Se encontrar em sua loja de RPG favorita, não deixe escapar!

Pancadaria!

Você joga **D&D?** Sua atividade favorita como aventureiro é encher os monstros de porrada? Então pode comemorar!

Logo após o **Livro dos Monstros** e **A Cidadela Sem Sol**, o próximo título da Devir é **Punhos e Espadas** — um suplemento voltado para monges e guerreiros, os personagens mais combativos do jogo. É o primeiro de cinco títulos com novas regras, perícias, talentos, magias e classes de prestígio, sendo cada livro voltado para um dos grandes grupos de heróis: combatentes, servos dos deuses (clérigos e paladinos), arcanos (magos e feiticeiros), ladinos (ladrões e bardos) e selvagens (druidas, rangers e bárbaros).

Punhos e Espadas deveria ter sido lançado durante o X Encontro, mas atrasou por problemas de gráfica e não chegou a tempo para o evento. Quando você estiver lendo isto, é possível que o livro já esteja disponível.



Ausência

Quem acabou decepcionando mesmo foi a Daemon , que não conseguiu trazer para o Encontro nenhum lançamento em RPG — incluindo os ansiosamente esperados **Spiritum** e o **Guia dos Aventureiros de Arton**. No entanto, a editora engrossa sua lista de romances ligados a RPG com **Assassinos de Almas**, de Antônio Augusto Shaftiel, o mesmo autor de **Entre Anjos e Demônios**. Esta nova história fala de Laoviah, um anjo caído em busca de uma espada mágica. Tudo seguindo a mitologia do jogo **Trevas**.

Chamado Selvagem

Mesmo com toda a badalação em cima do **D&D**, a linha Storyteller — que inclui os jogos **Vampiro**, **Lobisomem** e **Mago** — ainda é aquela com mais títulos disponíveis em português. E para a felicidade dos fãs, parece que a situação não deve mudar tão cedo, pois dois novos suplementos para **Lobisomem: o Apocalipse** já estavam nas prateleiras durante o X Encontro. O **Livro da Tribo Presas de Prata** revela os segredos dos mais nobres dos guerreiros Garou. E em **Mokolé** encontramos os metamorfos reptilianos da Amazônia e outras áreas selvagens, que podem se transformar em dinossauros!

Arkanun
Loja Virtual

http://www.arkanun.com.br

Site especializado em Mage Knight
Visite: http //magelknight 8m net

Magic the Gathering

Booster **Julgamento** já disponível por R$ 7,00

Booster.....R$ 7,00
Qualquer edição em português (15 cartas)
Caixa de boosters
(36 boosters - várias Edições).....R$ 240,00

Monobooster....R$ 2,00
(15 cartas 1R,3I, 11C)

Monobooster.....R$3,00
(15 cartas 1R,3I, 11C)
Tempestade / Fortaleza / Exodo / Saga de Urza / Legado de Urza / Destino de Urza / Mascara de Mercadia / Nemesis / Profecia / Invasão / Conjunção / Apocalipse

Cartas avulsas - Consulte

ACTION FIGURES e BRINQUEDOS

Toybiz COLLECTIBLES

THE LORD OF THE RINGS THE FELLOWSHIP OF THE RING

McFARLANE TOYS

Action figure Spawn
Série 21

JOGO DE MINIATURAS

Starter
R$ 72,00

Booster
R$ 30,00

JÁ DISPONÍVEL

Sinister Booster	R$ 25,00
Unlimited Booster.....	R$ 25,00
Unlimited Starter	R$ 68,00
Dungeons Starter.....	R$ 65,00
Dungeons Booster.....	R$ 20,00
Dungeons Builder's Kit.	R$ 45,00
MK Metal.....	R$ 10,00
Whirlwind Booster.....	R$ 25,00
Lancers Booster.....	R$ 25,00
Greate fire Dragon.....	R$ 150,00
Polar Ice Dragon.....	R$ 150,00
B. Powder R. Chariot....	R$ 110,00
Atlanteam Ram Chariot.	R$ 110,00

Sinister Nova expansão Mage Knight

R$ 25,00

Acessórios Ultra Pro

Shields.....	R$ 22,00
Folhas de Fichário.....	R$ 0,85
Sleeves.....	R$ 7,00

The One Ring

Réplica do anel de Sauron folheado a ouro e com inscrições em lingua Élfica

R$ 30,00

Lord of the rings Card Game

Booster Fellowship of the ring.....R$ 8,00
Booster Mines of Moria.....R$ 8,00
Starter Mines of Moria.....R$ 27,00
Starter Aragorn ou Gandalf.....R$ 32,00

Wargame - GamesWorkshop

Starter-Boxed Set....R$ 150,00

The Fellowship of the Ring Boxed Set.....R$ 150,00

Warriors of Middle-earth Boxed Set.....R$ 95,00

http://www.arkanun.com.br - Fone:(11) 4226-3587

O Ataque dos Nacionais

O Encontro Internacional foi marcado por notícias de importantes lançamentos em RPG nacional. Um deles, **O Navio Fantasma**, você pode conferir na página 14 desta edição. Eis os seguintes:

- **Opera:** até agora distante das grandes editoras, o mais balado sistema genérico nacional vai ganhar um novo livro básico pela Devir. Será o sucessor do GURPS?
- **Gênesis:** o jogo Gênesis e seu suplemento Simbiose, da Mitsukai, podem agora ser encontrados nas bancas de São Paulo e Rio, pela metade do preço. Há rumores de uma versão compatível com o Sistema Daemon.
- **Arkanun D20:** o autor Marcelo Del Debbio tem planos para uma versão D20 System de seu consagrado RPG de horror medieval.
- **O Desafio dos Bandeirantes D20:** Luiz Ricon também anunciou que está elaborando, juntamente com uma equipe de "playtesters", uma versão deste clássico compatível com o D20 System, a ser concluída até o final do ano. Caso seja publicada com sucesso, com certeza será um dos mais importantes lançamentos em RPG nacional!

Dicionário RPGista

Para você entender melhor esse "jogo complicado"

Cenário em geral um mundo de campanha, um lugar imaginário onde os personagens jogadores vivem suas aventuras.

Compatível significa que um jogo ou suplemento usa regras iguais ou similares a outro(s) jogo(s) de RPG.

D&D ou **D&D 3E** "Dungeons & Dragons 3ª Edição". Versão mais recente do primeiro RPG do mundo, baseado em fantasia medieval.

Daemon sistema de regras usado nos jogos Arkanun, Trevas, Tormenta 3E e outros.

GURPS "Generic Universal RolePlaying System"; jogo em que os personagens e aventuras podem pertencer a qualquer gênero — fantasia, horror, ficção, super-heróis...

Livro Básico o manual principal de um jogo de RPG; o livro com as regras principais, e o único realmente necessário parra jogar.

Mestre um tipo especial de jogador, que comanda a aventura e cuida de todos os personagens que não pertençam aos jogadores. (Não, o Mestre de RPG não é um mestre de culto...)

Storyteller sistema de regras adotado pelos jogos Vampiro, Lobisomem, Mago, Street Fighter e outros; "Storyteller" também quer dizer Narrador, como é chamado o Mestre nos jogos desta linha.

Tormenta cenário de fantasia medieval oficial da Trama Editorial.

TSR antiga editora norte-americana responsável pelo jogo AD&D. Atualmente faz parte da Wizards of the Coast.

Encontro Regional de Rpg De Caieiras

Torneio de Magic
Inscricoes:
A/C Roger Tel: 3129-3771

Mesas de Jogos
Pré Inscrições
magonoah@ig.com.br
Premiação para mestres

E outras Atrações

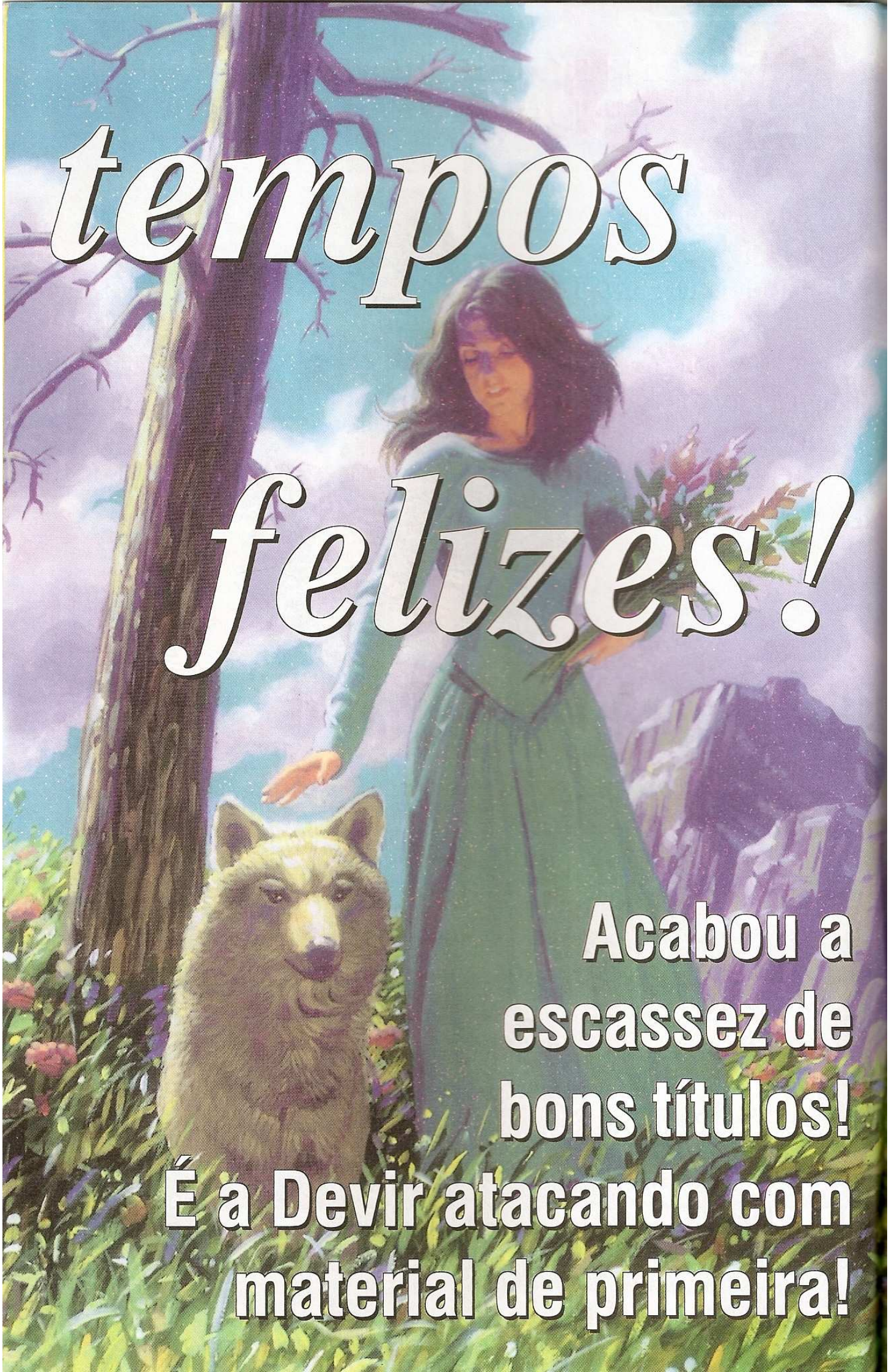
Incrições para
o live action:
" O Grande Baile "
Data do live: 03/08/02
Tel: 3483-1481
A/C Ricardo

Local: Centro Educacional Isaura Neves
Data: 04/08/02 Horario: Das 09:00 as 18:00

Realização: *Apoio:*

IMML RPG — Irmandade dos Magos Legais
ORC — Organização de RPG e Cultura
RPC — Rede Popular de Cultura
Dragão
Mangazine — Comics e R.P.G. — World Book
Merlin Comicstore

Gabinete do Dep. Est.
Henrique Pacheco
Centro Educacional
Izaura Neves


tempos
felizes!
Acabou a
escassez de
bons títulos!
É a Devir atacando com
material de primeira!

Até parece que estamos de volta ao "boom" de 95, quando as maiores editoras do Brasil investiram em RPG. Não durou, mas durante algum tempo recebemos grandes jogos como AD&D, Forgotten Realms, Shadowrun, Lobisomem, Arkanun, Paranóia e outros. Agora, por ocasião do X Encontro Internacional de RPG, novamente somos brindados com muitos títulos de qualidade — com a diferença de que, desta vez, todos provêm de uma mesma editora: a Devir Livraria.

Cruzada dos Feiticeiros: luz nas trevas

Dentre as três linhas principais da Devir — **D&D**, **GURPS** e **Storyteller** —, esta última sempre foi a mais bem cuidada e abastecida. Seu título mais importante, **Vampiro: a Máscara**, chegou a ser durante o RPG mais cultuado do Brasil durante boa parte da década de 90. Bem diferente do que acontece nos EUA, onde **Dungeons & Dragons** (ou sua versão anterior, o **AD&D**) jamais teve sua liderança ameaçada. Apenas nos últimos meses, com a chegada de **D&D 3ª Edição**, os magos e cavaleiros começam a derrotar os vampiros e lobisomens.

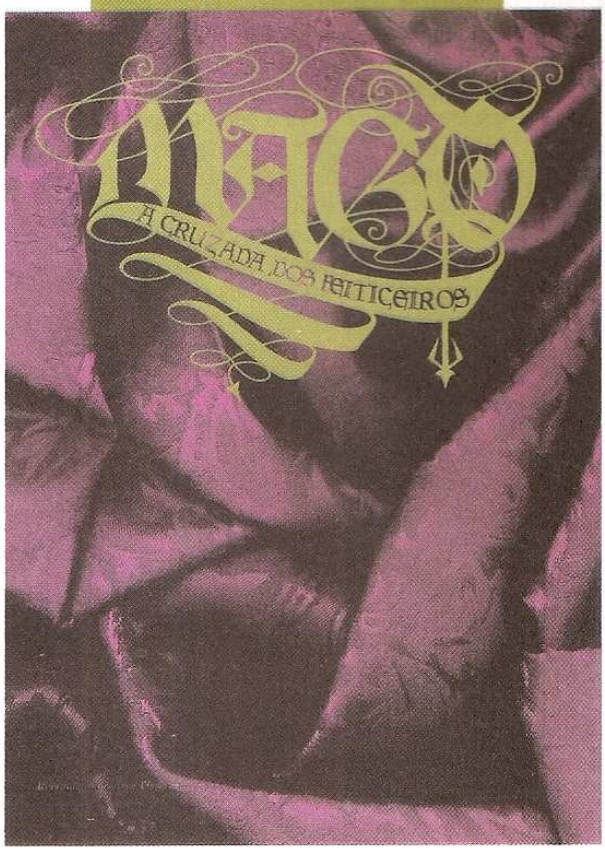
A dominação de **Vampiro** durante tanto tempo não foi sem motivo: desde seu lançamento por aqui em 94, a linha Storyteller recebeu mais de trinta títulos, entre livros básicos (ou seja, aqueles que podem ser usados como jogos completos) e suplementos (que servem para enriquecer os livros básicos). Nenhum outro cenário conta com tanto material no Brasil quanto o Mundo das Trevas — e material muito bem escolhido! Livros e suplementos mal-sucedidos nos EUA (como o trash **Werewolf: Wild West**) nunca deram as caras por aqui, cedendo lugar a obras melhores.

O carro-chefe dos Storyteller é **Vampiro: a Máscara.** Jogo de horror gótico, inspirado na obra de Anne Rice ("Entrevista com o Vampiro" e outros), oferece ao jogador um mundo de trevas e predadores noturnos. Originários de Caim, o Primeiro Vampiro, os Cainitas caçam os mortais e convivem em uma sociedade complexa, plena de intriga e rivalidade entre os clãs. É definitivamente um jogo para adultos, devido aos temas pesados de que trata — mas conta com um imenso público adolescente no Brasil. Alguns destes "jovens vestidos de preto" são, infelizmente, responsáveis por grande parte do temor e preconceito sofrido pelos RPGistas em geral.

Vampiro tem dois jogos-irmãos, ambos recomendados apenas para maiores. **Lobisomem: o Apocalipse** fala dos Garou, uma raça de metamorfos guerreiros e orgulhosos, que tenta proteger Gaia — a Mãe Terra — contra a corrupção trazida pela entidade Wyrm, responsável pela atual devastação da natureza. E **Mago: a Ascenção** fala de pessoas que descobrem-se capazes de alterar a realidade, mas para isso devem lutar contra a Tecnocracia, que tenta reprimir toda e qualquer magia em nome da ciência. Os três títulos funcionam como jogos separados, mas também fazem parte de um todo que forma o riquíssimo e envolvente Mundo das Trevas.

Mago é, com certeza, o mais "cabeça" dos títulos Storyteller. Uma tonelada de termos metafísicos é despejada goela abaixo do jogador — é Quintessência ali, Paradoxo aqui, Arete acolá... e nenhum deles é muito fácil de entender. No entanto, se você gosta de Neil Gaiman (especialmente "Livros da Magia") ou "Matrix" ("a realidade não é o que contaram para você"), aqui está seu jogo.

Mago: a Cruzada dos Feiticeiros: você ousaria ser mago em um mundo que descobre a ciência?



Os dois primeiros tiveram "versões medievais" chamadas **Vampiro: Idade das Trevas** e **Lobisomem: IdT.** Ambos tratam dos mesmos personagens — Cainitas e Garou —, mas em outra época, misturando horror com espada e magia. Totalmente oposto à ação e heroísmo de **D&D.**

E os magos, não ganham sua "versão medieval"? Na verdade, isso já aconteceu há poucos meses.

Em **Mago: a Cruzada dos Feiticeiros**, temos um mundo em plena Renascença. Esta ainda é uma época de magia e seres encantados, mas não por muito mais tempo. A estagnação da Idade das Trevas, que durante séculos deteve o avanço da humanidade, está encontrando seu fim. Começam as grandes explorações, o surgimento de novas idéias, o avanço da ciência — o que está longe de ser boa notícia para os Magus. Agrupados em Tradições (na época ainda reunidas no Conselho das Nove Tradições Místicas), eles tentam resistir à caçada promovida pela Ordem da Razão, que no mundo moderno se tornará a Tecnocracia.

Mago: aCdF (definitivamente, esta sigla NÃO ficou legal) não depende do **Mago** original para ser aproveitado. Não é um suplemento, mas um jogo completo e independente. No entanto, quem joga ambos terá uma compreensão muito maior do cenário e seus segredos — a receita de sucesso em que se baseia todo o Mundo das Trevas.

Com suas 296 páginas, capa dura e logotipo dourado, **A Cruzada dos Feiticeiros** não é apenas mais um acréscimo à série Storyteller. É também um jogo poderoso, fascinante, um sério rival para **Arkanun** e quaisquer outros títulos baseados em magia na Idade Média.

Artes Marciais: ele existe!

Banzai! Agora é pra valer! Um dos suplementos mais esperados do últimos anos (e põe ANOS nisso) finalmente chegou em versão traduzida.

Acompanhe esta longa saga: lançado no Brasil em 1991, o

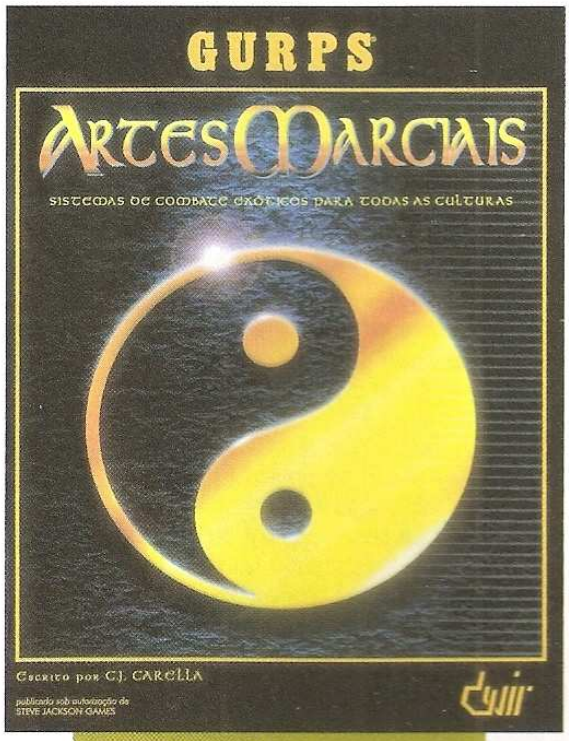
jogo **GURPS** (Generic Universal RolePlaying System), originalmente publicado nos EUA pela Steve Jackson Games, foi um dos primeiros RPGs disponíveis em língua portuguesa. Ao contrário de outros títulos, sempre baseados em algum tema ou cenário específico, **GURPS** permite aos jogadores viver aventuras em qualquer gênero: fantasia medieval, horror, ficção científica... tudo em um só jogo. Basta possuir o livro básico, conhecido como **GURPS Módulo Básico.** É um livrão assustador, com tantas páginas e regras que espanta a maioria dos novatos. ("Quêêê? Para jogar esse tal RPG eu tenho que ler TUDO ISSO?!")

Mesmo sendo genérico, o **MB** naturalmente não consegue cobrir todos os gêneros possíveis. Para isso existem os suplementos — livros com material extra sobre temas específicos. Então, se você gosta de fantasia medieval, existe o **GURPS Fantasy.** Se gosta de ficção, fique com o **GURPS Viagem Espacial.** Super-heróis? **GURPS Supers** é seu jogo. **Magia, Horror, Illuminatti, Cyberpunk, Conan, Império Romano, Viagem no Tempo, Escola de Super-Heróis, Tredroy, Ultra-tech** e **Grimório** completam a lista de títulos (alguns atualmente esgotados).

Infelizmente, a maior força de **GURPS** também tem sido sua fraqueza. Um sistema de RPG não consegue sobreviver sem uma linha regular de lançamentos, para manter os jogadores ativos e interessados. Nos últimos tempos, **GURPS** tem recebido menos de um suplemento por ano. Isso é ainda mais grave por se tratar de um sistema genérico, pois nem todos os títulos vão agradar todos os jogadores (se eu gosto de super-heróis, por que diabos vou quer um **GURPS Grimório?**). Graças a isso — e também à disponibilidade de outros títulos no mercado —, **GURPS** tem sido cada vez menos jogado.

Uma tentativa de revitalizar o jogo foi a série **MiniGURPS:** um novo livro básico, muito mais prático e acessível, permite usar quase todas as regras originais com uma perda mínima de detalhes. Produzido no Brasil por Douglas Quinta Reis, da própria Devir, foi simplesmente a mais competente simplificação de regras na história do RPG brasileiro.

MiniGURPS ganhou sua própria série de suplementos, baseados em História do Brasil, para fins educacionais. Sucesso entre professores e alunos, todos foram



GURPS Artes Marciais: quase uma lenda que vira realidade!

obra de Luiz Eduardo Ricon, conhecido pelo clássico **O Desafio dos Bandeirantes** — o segundo RPG totalmente criado no Brasil, perdendo apenas para **Tagmar.** Quando uma imprensa desinformada tentou ligar um assassinato em Ouro Preto/MG a RPGistas, a série **MiniGURPS** foi fundamental para limpar a barra do RPG junto às autoridades e opinião pública, provando que o jogo não tem nada de "misterioso" ou "diabólico".

Infelizmente, o que foi bom para o RPG em geral acabou sendo mau para o próprio **GURPS.** A versão "mini" jamais recebeu títulos voltados para outros temas, resultando no "único RPG genérico com UM só gênero". Sua produção também tornou mais vagarosa a chegada de suplementos para o **GURPS** original. Havia ainda o fato de que os títulos mais recentes — **Ultra-tech** e **Grimório** — eram pouco úteis, deixando os jogadores deste sistema sem bons títulos durante quase três anos.

Agora, o drama pode estar próximo de acabar. Contrariando a tradição, **GURPS Artes Marciais** marca a chegada de um dos títulos mais ansiados pelos RPGistas brasileiros. Mas, afinal, o que tem esse livro de tão especial?

Apesar do detalhamento exagerado que encontramos no **Módulo Básico** sobre certos assuntos (uma tabela para medir a lealdade de escravos?!), as regras que cobrem combate desarmado são pobres. A perícia Caratê abrange todas as outras formas de combate desarmado existentes (exceto Briga, Boxe, Judô e Luta Romana). Quer lutar capoeira? Use Caratê. Quer kung fu? Use Caratê. Ninjitsu? Caratê. Pôxa! Para qualquer RPGista atual, que vai ao fliperama da esquina e encontra dúzias de golpes e estilos de luta em cada game, isso é bem frustrante.

Pois acabou a frustração. Em **GURPS Artes Marciais** temos mais de 50 estilos de combate armado e desarmado, sejam históricos ou modernos, do ocidente ou oriente. Do Kung Fu Shaolin ao Savate de Marselha, e até estilos para campanhas de fantasia (Smasha, a arte marcial dos orcs?!) e ficção científica (Kung Fu Espacial?! Cyber-ninjitsu?!). Some a isso novas vantagens, desvantagens, perícias, regras de combate, mais de 60 manobras — e temos material suficiente para rivalizar com o próprio **Street Fighter RPG,** até então o senhor absoluto do gênero no Brasil.

Como é típico na maioria dos títulos **GURPS**, o livro oferece opções para campanhas mais realistas (como vemos em torneios oficiais, brigas de rua, noticiários...) ou mais cinematográficas, chute-ao-balde, no melhor estilo do cinema chinês (ou estilo Jaspion, você é quem sabe).

GURPS Artes Marciais se completa com uma coleção de personagens prontos, regras para criar seu próprio estilo de luta, seções sobre a história e filosofia das artes marciais, e estatísticas de jogo para armas e equipapentos de artes marciais. (Oba! Tralha ninja!) A Devir finalmente acerta em cheio para revitalizar o interesse do RPGista em **GURPS.** História do Brasil pode ser bom e necessário para preservar a reputação do hobby — mas sejamos francos: socar, chutar e gritar "kiai!" é muito mais divertido!

Livro dos Monstros: yes, temos criaturas!

A chegada do **Livro dos Monstros** não apenas completa a trindade que forma o núcleo básico de **Dungeons & Dragons.** Ela também encerra a mais notável ausência entre os títulos da Devir.

Chega a ser difícil acreditar. Nestes mais de dez anos trazendo para o Brasil os maiores e melhores títulos do RPG mundial, a Devir Livraria nunca havia publicado nenhum (veja bem, NENHUM) livro de criaturas. Claro, os monstros

têm aparecido aqui e ali — um punhado em **GURPS Fantasy**, outro tanto em **Shadowrun**, alguns em **Conan**... mas nenhum bestiário, nenhum tomo exclusivamente sobre o tema.

Bestiários de outras editoras também são raros, podendo ser contados nos dedos: o **Livro dos Monstros AD&D** pela Abril Jovem; **Tagmar: Guia de Criaturas** pela antiga GSA; **Out of The Pit: Saídos do Inferno** pela Marques Saraiva; e o **Guia dos Monstros de Arton**, pela Daemon. Destes, apenas o último ainda pode ser encontrado no comércio. Então como fica a mais antiga e sagrada tradição do RPG, que depende de explorar masmorras, agarrar tesouros e — o mais importante — debulhar MONSTROS?!

Pois é, eles estão aqui! Unindo-se ao **Livro do Jogador** e o **Livro do Mestre**, o **Livro dos Monstros** forma o conjunto básico de **Dungeons & Dragons 3ª Edição**, o RPG mais jogado do mundo.

Basta uma folheada rápida para entender o esforço monstruoso (trocadilho mais infame!) realizado nesta versão. Ao contrário do que havia sido feito na Abril Jovem, desta vez as criaturas foram colocadas em rigorosa ordem alfabética, facilitando a consulta. Começa com o Abocanhador Matraqueante (oh, boy...), passa por Demônios, Dragões, Gigantes e 500 outros, terminando com... o Zumbi, é claro! Isso obrigou a uma rediagramação completa, diferente do que havia sido necessário no **LdJ** e **LdM.**

Comparando com a versão original em inglês (cuja análise detalhada você conferiu na DB #67), percebemos logo que as gravuras estão menores. Lamentável, mas também inevitável: textos traduzidos do inglês para o português tendem a ficar mais extensos, sobrando menos espaço para ilustrações. Paciência.

Infelizmente, encontramos erros ao longo do livro — e alguns são sérios, chegando a prejudicar o próprio entendimento do jogo. Por exemplo: existe uma classificação para as criaturas, agrupando todas em tipos como Animais, Humanóides, Bestas Mágicas, Aberrações, Mortos-vivos, etc. Uma delas, Vermes ("Vermin" no original), abrange insetos, aracnídeos, artrópodes, vermes e invertebrados similares. No entanto, em vários pontos do livro o termo utilizado é Inseto. Isso leva a problemas regulamentares: afinal, uma formiga-gigante (Inseto) pode ser afetada pela magia Repelir Vermes?

Outras mancadas aparecem. Algumas vezes, Nível de Desafio ("Challenge Rating", uma medida do quão poderosa é a criatura) aparece trocado por Nível de Encontro, um termo de jogo totalmente diferente.

Ok, o **Livro dos Monstros** não é perfeito. Mas, diante da enormidade da tarefa, ainda assim é um trabalho notável. Mais de um ano separou o lançamento de **D&D 3E** nos EUA e no Brasil, mas a espera sem dúvida valeu a pena. Especialmente porque, com a conclusão dos livros básicos, agora será a vez dos suplementos.

E o primeiro deles, ora quem diria, já deu as caras! Com 32 páginas e por modestos R$ 9,00, **A Cidadela Sem Sol** pegou todos nós de surpresa. É a primeira aventura oficial de **D&D** lançada no Brasil. Este é o primeiro de uma série de oito módulos, que juntos formam uma grande campanha para levar um grupo de personagens jogadores do 1º ao 18º nível. Quando a coleção estiver completa, será com certeza a maior aventura para RPG disponível em língua portuguesa!

O próximo produto **D&D** anunciado pela Devir é **Punhos e Espadas.** Trata-se da versão nacional de **Sword & Fist**, um suplemento sobre guerreiros e monges. É o primeiro de cinco livros voltados para os principais grandes grupos: **Defenders of the Faith**, sobre clérigos e paladinos; **Song & Silence**, sobre bardos e ladrões; **Tome & Blood**, para magos e feiticeiros; e **Masters of the Wild**, com rangers, druidas e bárbaros.

E a grande notícia: ainda em 2002, a Devir espera trazer **Forgotten Realms 3ª Edição** — o MAIOR E MELHOR cenário medieval fantástico para RPG em todos os tempos! (A liderança de **Tormenta** estará ameaçada? Sim, com certeza! E acreditem, nós da DB não ficamos NEM UM POUCO tristes com isso!)

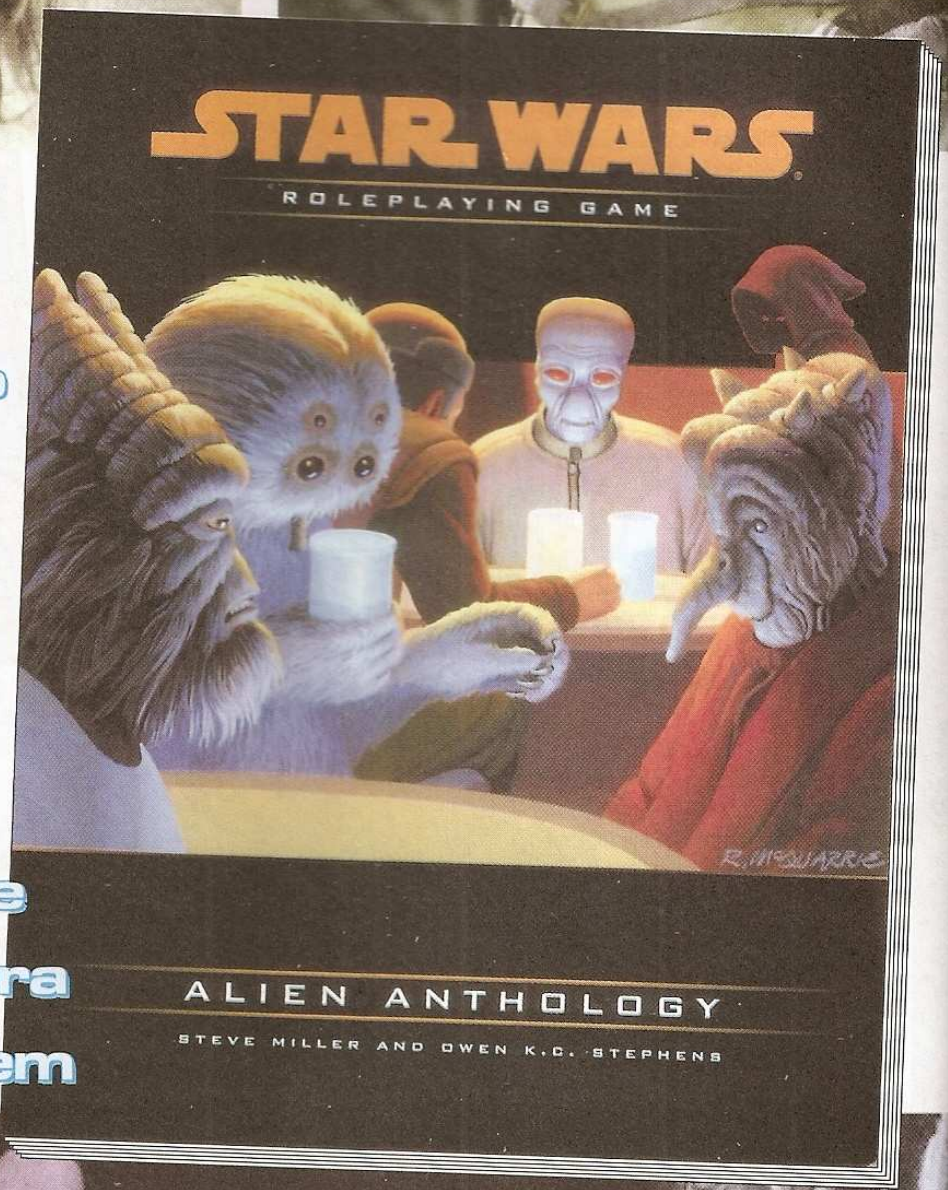
No papel de maior empresa brasileira dedicada a livros de RPG, a Devir tem lá seu histórico de pisadas na bola (**GURPS Artes Marciais** havia sido prometido para o Encontro Internacional de 2000!). Mas não podemos reclamar nem um pouco de sua fase atual, marcada por produtos bem selecionados e executados com grande competência e qualidade. Parabéns!

PALADINO

Livro dos Monstros D&D e A Cidadela Sem Sol: que venham os aventureiros!

Criaturas & Aliens

Alien Anthology, um modesto suplemento para Star Wars RPG, surpreende com suas regras sobre criaturas para o D20 System



Uma verdade absoluta que às vezes esquecemos: o mais divertido e empolgante em jogar RPG nem sempre está em viver papéis dramáticos, desenvolver campanhas complexas ou construir personagens profundos. Não, nada disso. Na maior parte das vezes, a grande diversão se resume em duas simples palavrinhas com "m": MATAR MONSTRO!!!

Aventureiros derrotando monstros. Os primeiros e mais importantes jogos (incluindo o próprio **Dungeons & Dragons**) são quase inteiramente apoiados nesse tema. Outros tentam abordagens alternativas — como o Mundo das Trevas de **Vampiro**, onde ser monstro ou não-monstro é pura questão de ponto de vista. Mas sempre será muito difícil escapar completamente da matança de criaturas.

Star Wars RPG é um jogo que tinha tudo para fugir desse caminho. Com suas hordas de stormtroopers, caçadores de recompensa, droids de combate e usuários malignos da Força, não faltam adversários interessantes para desafiar os heróis. No entanto, também não podemos negar a riqueza do universo de Guerra nas Estrelas quanto a criaturas exóticas. Quem não se lembra dos imensos bantha cavalgados pelo Povo da Areia de Tatooine, a lesma gigante que tenta engolir a Millennium Falcon, ou o enfurecido rancor que ameaça Luke no calabouço de Jabba the Hutt?

Grande parte das criaturas mais interessantes e conhecidas (rancor, tauntaun...) já aparece no livro básico. Não havia realmente a necessidade de um livro de criaturas para **Star Wars RPG.** No entanto, a Wizards of the Coast nos supreendeu com um suplemento que não é apenas um catálogo de novas espécies, mas também uma incrível fonte de idéias e ferramentas para o Mestre. Com vocês, **Alien Anthology.**

Manual do Criador

É interessante notar que, embora Star Wars RPG use o D20 System, algumas de suas regras diferem bastante daquelas adotadas em Dungeons & Dragons. Especialmente quando se trata de monstros e criaturas.

Essas diferenças ficam bastante evidentes nas páginas de **Alien Anthology**, que começa justamente explicando o que é uma criatura — sim, pois neste universo tão cheio de bichos estranhos, é difícil saber a diferença entre uma criatura e um alienígena. "Criatura" é qualquer ser que tenha atributos básicos (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma), mas NÃO seja capaz de usar instrumentos (se pudesse, seria um alienígena) e NÃO seja um construto mecânico (um dróide).

As criaturas de **Star Wars RPG** têm quase os mesmos atributos e habilidades das criaturas de **D&D.** Alguns termos são diferentes (como Defense em vez de Armor Class), mas os números são os mesmos. Assim, qualquer Mestre com algum conhecimento sobre as regras pode, sem grande dificuldade, trocar personagens e criaturas entre os dois jogos.

A novidade em **Alien Anthology** está na forma como as criaturas são concebidas. Ao contrário do que acontece em **D&D**, aqui elas têm classes e níveis próprios: Herd Animal (animal de rebanho, bando ou manada), Parasite (parasita), Predator (predador), Scavenger (necrófago, comedor de carniça) e Vermin (verme). Assim, a lesma espacial gigante é um Vermin de 20º nível, enquanto um macaco-lagarto kowakiano (aquele irritante bichinho de estimação do Jabba, lembram?) é um Scavenger de 2º nível.

Esta idéia tão simples oferece ao Mestre uma ferramenta inestimável para construir suas próprias criaturas. Cada classe tem suas características bem explicadas, com tabelas para determinar seus atributos, perícias, dano dos ataques e tudo o mais. Temos ainda uma lista de templates (modelos) que podem ser aplicados a quase qualquer classe. São dez templates ambientais (aéreo, aquático, ártico, desértico, florestal, montanhoso, campestre, subterrâneo, pantanoso, vácuo) e seis de características (blindado, carnívoro, domesticado, altamente evoluído, usuário da Força, enlouquecido). Graças a isso o Mestre pode não apenas inventar criaturas próprias, como alterar aquelas já existentes — produzindo, digamos, um tauntaun voador, um bantha carnívoro ou um rancor aquático blindado.

Estas regras para construção de criaturas ocupam apenas as vinte primeiras páginas, mas são a melhor atração do livro inteiro. Ou até mesmo uma das melhores idéias em todo o D20 System.

Aliens e Mais Aliens

Alien Anthology segue oferecendo 100 novas criaturas e raças alienígenas, com suas características de jogo e longos textos explicativos (com muitos ganchos para aventuras, é claro). Infelizmente, esta é a parte mais dispensável.

Como já foi dito, as espécies mais memoráveis já foram vistas no livro básico — de modo que sobrou pouca coisa realmente impressionante para este suplemento. Poucos monstros apresentados aqui chegaram sequer a aparecer nos filmes: mesmo o fã mais devotado terá dificuldade em reconhecer a maioria das criaturas, provavelmente originárias de romances, quadrinhos, games e outras fontes.

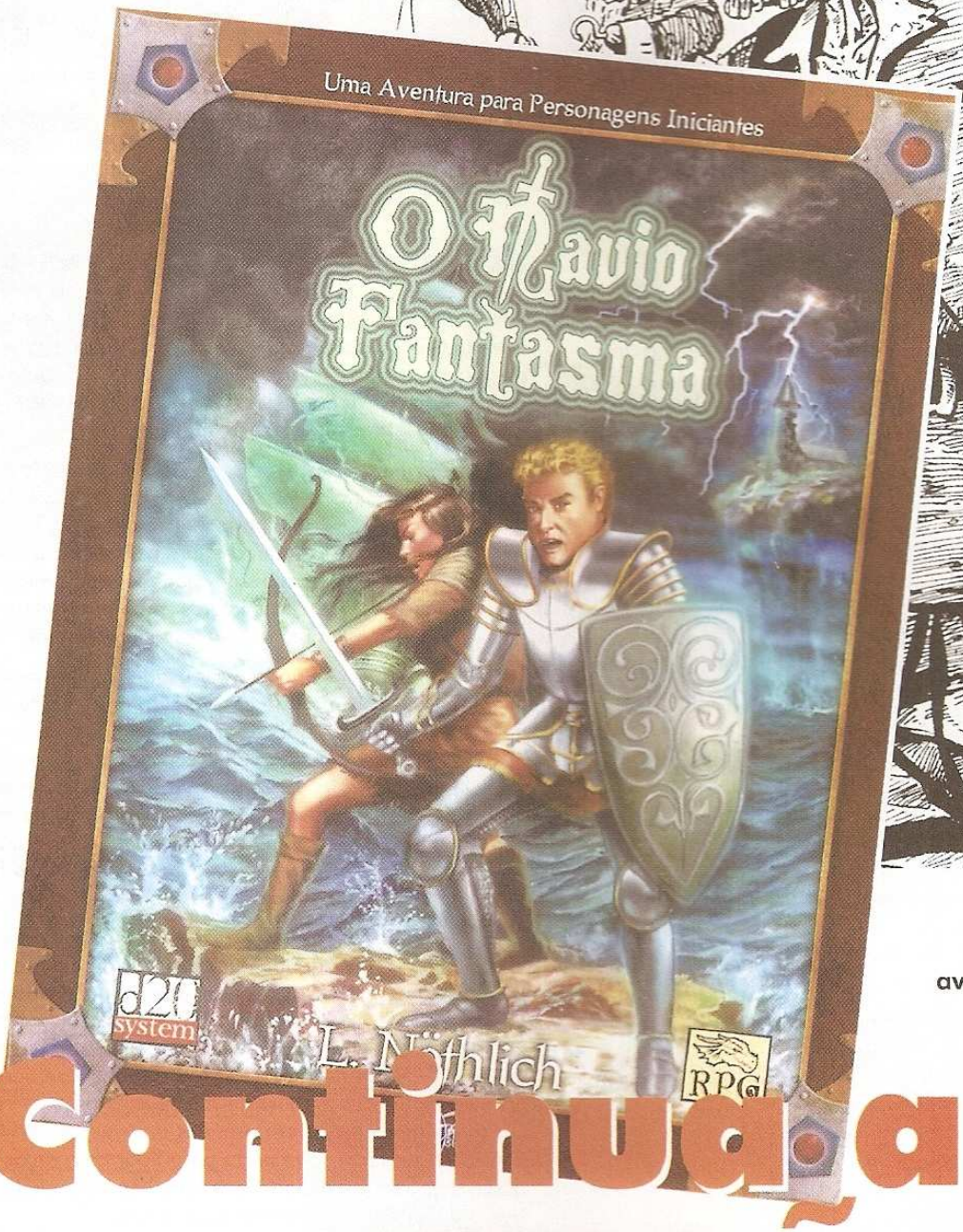
Todas as raças aliens podem ser usadas como personagens jogadores — e neste caso o livro é um prato cheio para quem gosta de opções estranhas. Você vai encontrar, por exemplo, as raças de TODOS os membros da famosa "bandinha Star Wars", que toca na taverna em Mos Eisley no primeiro filme; os toydarianos, raça à qual pertence o mercador Watto de A Ameaça Fantasma; e uma porção de outros aliens que fizeram pequenas pontas nos filmes, ou só apareceram em livros, quadrinhos ou games.

Em suas páginas finais, **Alien Anthology** volta a se tornar interessante. Temos aqui algumas peças de equipamento alien — como máscaras respiratórias, compensadores visuais e ampliadores vocais, para facilitar a vida de personagens jogadores cuja raça pertença a um ambiente exótico. E três prestige classes próprias para campanhas envolvendo muitas criaturas e aliens: o Big-Game Hunter, caçador especializado em grandes animais; o First-Contact Specialist, explorador treinado para lidar com raças desconhecidas; e o Gand Findsman, caçador religioso que usa a Força para rastrear suas presas.

Por suas longas listas de criaturas e raças pouco úteis, que ocupam a maior parte de suas 128 páginas, **Alien Anthology** não é grande coisa. Mas por suas regras adicionais, que permitem entender profundamente a construção de uma criatura no D20 System, é uma aquisição das mais preciosas.

PALADINO

Eles estão chegando em número cada vez maior. Nada pode detê-los. Piratas? Mortos-vivos? Não. São os títulos D20 brasileiros!



O Navio Fantasma, aventura para D&D: até parece oficial!

continuação INVASÃO

Prólogo: quando a Wizards of the Coast trouxe ao mundo a nova versão do clássico Dungeons & Dragons, trouxe também uma revolução: a Licença Aberta D20. Graças a ela, outros autores e editoras poderiam publicar títulos compatíveis com o D20 System. Ou seja: seguindo algumas normas simples, qualquer um pode produzir livros ou suplementos para D&D.

O mercado se agitou com a notícia. Dúzias de títulos **D20** pipocaram nos EUA — alguns bons, outros nem tanto, e muitos absolutamente terríveis. No Brasil, devido à demora dos livros básicos de **D&D** em português, o fenômeno demorou um pouco mais para se manifestar. Mas já está acontecendo. A grande invasão **D20** começou, e nada pode detê-la!

O tiro de largada partiu da Daemon Editora, com seu **Guia de Itens Mágicos.** Traz o imponente selo D20 na capa, mas também muitos problemas de compatibilidade no conteúdo (confira a análise completa deste livro na DB #83). A editora pretende se redimir com uma nova edição de seu clássico **Grimório**, com centenas de novas magias, desta vez rigorosamente dentro das regras.

E agora, marcando a estréia da carioca Quartet Editora na Bienal do Livro, tivemos **O Navio Fantasma.** A primeira aventura avulsa para **D&D** totalmente produzida no Brasil.

Dentro do Protocolo

Pelo visual da capa e diagramação das páginas, você pode achar que está diante de um título oficial traduzido. Corre até o risco de ser enganado pelo nome abreviado do autor, "L. Nöthlich". Qual nada! É puro material nacional!

L.Nöthlich é na verdade Lúcio Pimentel Nöthlich, um dos tradutores do **D&D 3ª Edição** e figura conhecida no ramo do RPG brasileiro. Em **O Navio Fantasma** ele oferece uma história própria para jogadores (e Mestres) iniciantes, com personagens de 1º nível. O texto e a trama simples levam em conta um grupo quase sem experiência em RPG, explicando detalhadamente como proceder em cada trecho. Assim, mesmo quem nunca mestrou antes consegue se virar.

A história? Os heróis (ou futuros heróis) chegam a uma vila costeira onde coisas estranhas têm acontecido e precisam ser investigadas. Tudo parece ter ligação com um navio pirata que teria afundado nas proximidades anos atrás, e sobre o qual várias lendas têm sido contadas. Como é tradição em cenários de fantasia, as palavras "pirata" e "navio" sempre remetem a "tesouro", o que inevitavelmente leva a encrenca. E é nessa que os jogadores entram.

É uma aventura simples, mas com todos os ingredientes que iniciantes esperam. Há oportunidades bem balanceadas para a participação de todos os tipos de personagens. Temos também um pouco de investigação na cidade, uma pequena masmorra, combates contra monstros, mortos-vivos e situações que precisam ser resolvidas com mais do que músculos. Dependendo do ritmo do grupo, a aventura pode ser concluída em uma ou duas tardes de jogo.

Além da aventura em si, **ONF** inclui alguns extras mais ou menos interessantes: o Navegador Mestre, uma nova classe de prestígio (a menos que você esteja interessado em pilotar navios muito bem, guarde só para NPCs); o zumbi-do-mar, um novo tipo de monstro; alguns novos itens mágicos; e uma pequena coleção de personagens prontos, para ajudar jogadores que tenham dificuldade em construir seus próprios aventureiros — ou para substituir aqueles que tenham sido perdidos.

A aventura oferece alguns "ganchos" para ajudar o Mestre a envolver os aventureiros. Esses ganchos são próprios para os personagens prontos que acompanham o livro, mas podem ser adaptados para outros PJs. Temos também algumas idéias sobre como gerar outras aventuras a partir do cenário e acontecimentos contidos aqui.

O autor emprega uma página para explicar como funciona o Sistema D20. Embora essa explanação breve não substitua os livros básicos (ou seja, você não pode usar **O Navio Fantasma** isoladamente), pelo menos ajuda Mestres e jogadores iniciantes a não se confundir com uma regra ou outra. Ao longo do texto encontramos alguns termos incorretos (como *Conseguir Informações* em vez de *Obter Informações*), mas nada muito grave.

Salgaaado...

O visual é fiel aos produtos oficiais importados de D&D, mesmo na qualidade das gravuras.

Os personagens prontos, monstros e adversários têm figuras próprias, o que sempre ajuda os iniciantes a ter uma idéia do que estão enfrentando. Há mapas da vila costeira de Dois Faróis e outros locais importantes, como uma torre abandonada e uma breve masmorra com armadilhas (não podia faltar, né?). O próprio navio pirata ganhou uma bela ilustração e mapas claros e diretos.

Se temos uma grande reclamação, ela fica por conta do preço: R$ 15,00 por 32 páginas é MUITO salgado (pirata, mar, salgado... sacou?). Ainda mais levando em conta a tipografia, com letras grandes e entrelinha muito espaçada: o mesmo material caberia tranqüilamente em dez ou doze páginas iguais a esta que você está lendo. Some a isso o recente lançamento de **A Cidadela Sem Sol**, uma aventura oficial de **D&D** (também 32 páginas, mas com muito mais texto e a R$ 9,00; mais detalhes na próxima edição); e a revista SÓ AVENTURAS (96 páginas a R$ 9,90; mais detalhes NESTA edição).

Como resultado, pelo menos quanto ao preço, **O Navio Fantasma** está longe de ser a melhor opção no mercado. Mas mesmo sendo pouco competitivo, ainda é um grande marco — a prova de que o **D20 System** realmente funciona, e veio para ficar. Torcemos para que esta seja apenas a primeira de muitas aventuras, suplementos, ou mesmo jogos completos criados por brasileiros.

ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO & PALADINO

DRAGÃO

Wynna, a Deusa da Magia; Aleph Olhos Vermelhos; a centaura Odara; e o kobold Auk. Personagens de "O (Quase) Imortal"

O retorno das aventuras mais clássicas da DB, agora em versão 3D&T e D20!

SÓ AVENTURAS

Os visitantes do estande da Trama Editorial no Encontro Internacional de RPG tiveram uma surpresa. Nem bem chega às bancas o primeiro volume de O REINADO, uma nova edição especial foi lançada no evento. E trouxe um título muito familiar aos RPGistas veteranos: SÓ AVENTURAS.

Explicação para os novatos: SÓ AVENTURAS foi uma antiga revista-irmã da DB, que não tinha periodicidade regular e trazia apenas material de campanha — aventuras, NPCs, criaturas, contos, quadrinhos e aventuras-solo. Sem resenhas de lançamentos ou tabelas de cards. Exatamente como funciona hoje a revista TORMENTA, com a diferença de que não era voltada para nenhum cenário específico.

SÓ AVENTURAS teve nove edições. Quase todas ainda podem ser adquiridas junto ao departamento de números atrasados da Trama Editorial.

*Esta nova edição especial, no entanto, não é uma tentativa de retomar o projeto. Desta vez o nome é literal: SÓ AVENTURAS reapresenta seis aventuras clássicas ligadas ao mundo de **Tormenta**, agora atualizadas e com regras para **3D&T** e **D20 System**.*

O que é Tormenta?

(Ok, se você é um leitor regular da DB e já está cansado de saber sobre Tormenta, pode pular este trecho. E nos desculpe por repetir tudo de novo, mas o bom senso e as normas do bom jornalismo exigem que façamos assim.)

*Nesta quase uma década, a revista DRAGÃO BRASIL realizou muitas conquistas no campo dos jogos de RPG. Sem dúvida, a maior delas foi **Tormenta**.*

***Tormenta** fala sobre Arton, um mundo mágico habitado por seres humanos, elfos, anões, halflings, minotauros e outras raças fantásticas. É um mundo de espada e magia, com guerreiros em armaduras reluzentes brandindo espadas, magos capazes de feitos assombrosos, arqueiros mortíferos, ladrões furtivos, bárbaros furiosos e outros tipos de heróis. Estes aventureiros se unem em grupos para desafiar vilões, salvar donzelas, explorar masmorras, caçar tesouros e destruir monstros.*

*Para aqueles não familiarizados com jogos de RPG, **Tormenta** é o que chamamos "cenário de campanha". Um mundo ficcional que os jogadores podem usar para ambientar suas aventuras. Embora a maior parte desse cenário seja definida por seus autores, qualquer jogador ou Mestre pode inventar novos personagens, lugares, criaturas e objetos mágicos para povoar esse mundo. Assim funciona o RPG.*

*De onde veio **Tormenta?** De onde vieram a cidade de Malpetrim, a maldição de Triunphus, o vilão Lorde Enxame, a espada mágica Slash Calliber? Vários elementos de Arton foram inventados especialmente para o novo mundo, mas muitos já existiam. Eles apareceram na forma de aventuras, matérias e contos ao longo das páginas da DB. A diferença é que, antes, eles existiam independentes entre si; agora fazem parte de um cenário coeso — o mundo de Arton. Esse mundo é explicado nas várias edições do livro **Tormenta** e **O Reinado**. Arton é também onde acontecem as aventuras da revista em quadrinhos HOLY AVENGER.*

"O Disco dos Três": clássico dos clássicos

*Essas aventuras originais, na forma como foram concebidas, não faziam parte de Arton. Muitos elementos importantes de **Tormenta** — personagens, lugares, criaturas, deuses — não eram mencionados. Com raras exceções, não sabíamos exatamente em que cidade ou reino acontecia cada história.*

Portanto, as aventuras clássicas foram atualizadas de acordo com a realidade do novo cenário. Coisas que antes pareciam fora de contexto (mesmo porque ainda não havia contexto algum!) agora estão em seu devido lugar. Templos são dedicados aos deuses corretos. Masmorras aparecem próximas a cidades ou reinos específicos. Tudo está como deve ser.

Um mundo, dois jogos

Outra razão que nos levou a elaborar esta coletânea foram as mudanças no cenário do RPG nacional nestes últimos anos, desde a publicação original das aventuras.

*Os jogos mais populares do Brasil na época eram **Dungeons & Dragons** (sua primeira versão, da Grow), **Advanced Dungeons & Dragons** (ainda em versão original importada, em inglês), **GURPS** e outros. Portanto, as histórias eram voltadas para esses sistemas de regras.*

*As coisas são bem diferentes hoje. No campo da fantasia medieval, dois novos títulos (na verdade, títulos revisados) estabeleceram sua soberania. Um deles é **Defensores de Tóquio 3ª Edição**, ou **3D&T**. Originalmente um jogo satírico baseado em super-heróis de mangá, anime e videogames, este RPG evoluiu para abraçar outros gêneros — mas ainda mantendo os heróis poderosos, ação desenfreada e falta de lógica presentes na animação japonesa. Sua grande simplicidade e baixo preço tornaram **3D&T** um dos RPGs mais difundidos do país, e também o sistema oficial da DB.*

*O outro RPG sobre fantasia medieval mais popular é simplesmente o pai do gênero: **Dungeons & Dragons 3ª Edição**, ou apenas **D&D** — o RPG mais jogado do mundo. Inspirado nos trabalhos de Tolkien e outros, **D&D** oferece campanhas épicas com guerreiros, magos, elfos, dragões, espada e magia. Este jogo é mais conhecido no Brasil graças ao desenho animado "Caverna do Dragão", que se chama originalmente "Dungeons & Dragons".*

*A mais nova edição de **D&D** inaugurou também uma nova era para o RPG mundial. Suas regras usam o **D20 System**, um jogo de licenciamento aberto, que permite a qualquer autor ou editora publicar títulos compatíveis com seus produtos. Graças à Licença Aberta, foi possível tornar SÓ AVENTURAS útil não apenas para jogadores de **3D&T**, mas também de **D&D**.*

Mas então cadê o selo?

O selo D20 diz quando um livro ou suplemento utiliza regras do D20 System. Ou seja, quando ele é compatível com D&D, Star Wars, Call of Cthulhu e outros

títulos oficiais da Wizards of the Coast. A Licença Aberta permite que o selo D20 seja utilizado nas capas de suplementos publicados por outras editoras.

No entanto, o livro SÓ AVENTURAS não apresenta o selo.

*Essa decisão foi tomada porque o suplemento não é exclusivamente um título **D20** — ele também tem regras de **3D&T**. A Licença Aberta não proíbe o selo em suplementos multi-sistema, mas também não é clara sobre essa possibilidade. Além disso, a Trama Editorial acredita que o uso do selo é uma grande responsabilidade, e este não deve ser adotado levianamente. (Note que, mesmo quando aparece nas revistas DRAGÃO BRASIL ou TORMENTA, o selo **D20** só consta em matérias que contenham APENAS material para ou sobre **D20**.)*

*A possibilidade de publicar títulos totalmente **D20** (e que, portanto, levariam o selo) ainda está sendo estudada pelos autores de **Tormenta**.*

Disco! Disco!

As seis aventuras escolhidas para figurar em SÓ AVENTURAS são todas, independente de sua ligação com Tormenta, clássicos inesquecíveis.

• ***O Disco dos Três:*** *considerada até hoje uma das melhores aventuras na história da DB, "O Disco dos Três" — escrita por Roberto "D'Follkyer" Moraes — teve originalmente duas partes, para os sistemas **D&D** e **AD&D**, nas edições #5 e #6 da DB. Aqui encontramos pela primeira vez algumas localidades que mais tarde seriam parte integrante da geografia de Arton, como a cidade de Malpetrim, o Mar Negro, as Cavernas Escuras e as Montanhas Uivantes.*

• ***O (Quase) Imortal:*** *publicada na DB #14, está aventura de Grahal Benatti se passava originalmente no mundo de **Forgotten Realms***

• ***Os Reinos Esquecidos****, o mais conhecido cenário de campanha de **AD&D**. Mystra, a Deusa da Magia de Toril, aparece agora substituída por Wynna, a Deusa da Magia de Arton. Esta aventura marcou a estréia de NPCs como a centaura Odara, o mago Aleph Olhos Vermelhos e o xamã kobold Auk.*

• ***O Monstro Atrapalhado:*** *esta história foi concebida em três partes (todas publicadas na DB #23 e escritas por Rogério "Katabrok" Saladino) que podiam ser jogadas como aventuras separadas para **D&D** e **AD&D**. Localidades como O Pântano dos Juncos e a Mata dos Galhos Partidos — ambas agora situadas no reino de Deheon — apareceram aqui pela primeira vez. O mesmo vale para o Povo-Sapo, o Catoblepas de Inghlblhpholstgt, e o druida Neldor e seus parceiros.*

• ***A Vingança de Slash Calliber:*** *outro clássico, esta aventura para **D&D** e **AD&D** teve como autor Roberto Moraes e foi publicada na arqueológica DB #3. Ela marcou a estréia de Slash Calliber, uma espada inteligente (e encrenqueira) que mais tarde se tornaria um conhecido item mágico de Arton.*

• ***A Espada de Morkh Amhor:*** *antes do **3D&T**, durante um curto período de tempo, a Trama Editorial adotou um outro sistema de regras — hoje conhecido como Sistema Daemon, e usado em jogos como **Arkanun**, **Trevas** e outros. A derradeira SÓ AVENTURAS #9 trouxe um mini-suplemento baseado nessas regras, com um grupo de personagens jogadores prontos que mais tarde seriam astros de Arton: o bárbaro Katabrok, seu ajudante Tasloi, o mago Vladislav, a clériga elfa Tallehphia e o guerreiro do deserto Abdulah. Tínhamos também a primeira versão de "A Espada de Morkh Amhor", citando o Deus-Sol Azgher e o reino de Sambúrdia.*

• ***A Rebelião dos Insetos:*** *reunindo boa parte dos mais importantes NPCs de Arton, que já haviam sido apresentados separadamente em matérias próprias, "A Rebelião dos Insetos" (SÓ AVENTURAS #3, de Marcelo Cassaro "Paladino") deve ter sido a maior "salada" possível de famosos NPCs artonianos em uma mesma história. Participam Raven Blackmoon, Mestre Arsenal, Andrus o Aranha, o Dragão-de-Aço e Lorde Enxame, em uma longa aventura totalmente estilo "dungeon crawler" para **D&D**.*

Raven Blackmoon e Lorde Enxame: eles atacam de novo em "A Rebelião dos Insetos".

A Adaptação

Esta nova versão das aventuras clássicas oferece não apenas a chance de jogar com RPGs mais atuais, mas também muita informação de campanha e regras para estes mesmos jogos.

*Por exemplo, as aventuras trazem literalmente DEZENAS de criaturas e monstros, com estatísticas de jogo para **3D&T** e **D&D**. Muitos já constam no **Guia de Monstros de Arton**, mas apenas com regras para **3D&T** e **Daemon**.*

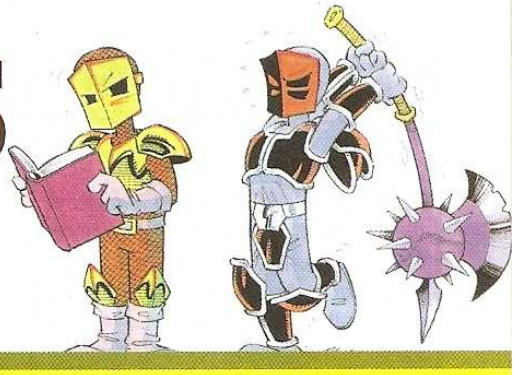
*Também vamos encontrar aqui muitos NPCs importantes de Arton que ainda não tinham versão **D&D**. A propósito: Mestre Arsenal, o mais conhecido e um dos mais poderosos vilões de Arton, tem aqui Nível de Desafio 18. Isso é quase METADE do mago Elminster e do lich Laroch (ambos ND 34), de **Forgotten Realms**. (E ainda há quem diga que Arton é um mundo de NPCs apelões...)*

*A conversão dos personagens e criaturas para **D20** foi realizada por Rogério "Katabrok" Saladino, antigo editor da Dragon Magazine brasileira e atual editor-assistente da DB. Uma das maiores autoridades em **D&D** no Brasil, Saladino foi um dos poucos brasileiros escolhidos para testar a 3ª Edição quando ela ainda estava sendo elaborada. (Sim, gente, é isso mesmo: o canalha já jogava **D&D 3E** ANTES de seu lançamento nos EUA!)*

Quanto ao visual, SÓ AVENTURAS utiliza todos os mapas originais e também algumas ilustrações antigas — exceto aquelas que abrem os capítulos, sendo estas trabalhos inéditos de Eduardo Francisco. A capa, também de Edu Francisco, tem cores de André Vazzios.

SÓ AVENTURAS já está nas bancas de todo o Brasil. São 96 páginas em preto e branco, a R$ 9,90.

PERGAMINHOS DOS LEITORES



DRAGÃO BRASIL • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Olá, fiéis leitores e RPGistas do Brasil e outros Planos. Sou o Paladino, guerreiro sagrado dos deuses e... e...

Hã... você ainda está aí fazendo pose com esse machado, Antipaladino? Desde o mês passado?

— Uuunnnghh.... aaagghhh...

— Olha... tudo bem, eu sei que você morre de vontade de me matar, mas não pode fazer isso. Você é meu antipaladino, minha contraparte maligna. Se me destruir, vai ser destrúido também.

— Gnn.... é... tô sabendo...

— Então, por que fica aí fazendo tipo, fingindo que vai me acertar?

— Aaaghh... só mais... cinco minutos... para matar a vontade...

— Oh, boy...

Descontente

Estou escrevendo este pergaminho para manifestar meu descontentamento com a atual fase da revista.

Tal descontentamento se deve ao "monopólio" nas matérias feitas ultimamente, pois 80% delas é destinada ou a 3D&T ou a D&D. Desta forma você demonstram na revista seu gosto pessoal (D&D) ou interesse financeiro (3D&T). O que não é de se recriminar, porque querer reconhecimento como autores não é errado e sim merecido. O problema é que a DB vem ficando cada vez mais repetitiva para os jogadores de outros sistemas, que segundo vocês não são tão jogados como 3D&T e D&D.

Então fica a pergunta: se esta é a "única" revista do Brasil destinada ao RPG, onde os jogadores destes "outros sistemas" devem procurar matérias, adaptações, etc, para seus jogos?

Max, em busca de pergaminhos, Jataí/GO

Sentimos por seu descontentamento, Max, mas você está exagerando. Veja por exemplo a edição anterior, que não teve (exceto em resenhas) nenhuma matéria voltada para **D&D**. Ou mesmo este número que você tem em mãos, com apenas uma matéria (e nem mesmo é exclusiva). O número crescente de material para **D&D** corresponde ao próprio crescimento deste jogo no Brasil e no mundo.

Quanto a **3D&T**, sem dúvida que temos grande quantidade de matérias voltadas para ele, sim. Isso não se deve a "interesses financeiros", mas por outros dois motivos: primeiro, a maioria de nossos leitores joga **3D&T**; segundo, sendo nosso sistema oficial, temos a obrigação de oferecer material de campanha voltado para este jogo. Afinal, se não o fizermos, quem fará?

Claro que continuaremos tentando satisfazer à maioria dos RPGistas da melhor forma que pudermos. No entanto, quanto à sua pergunta — onde os jogadores destes "outros sistemas" devem procurar matérias, adaptações, etc, para seus jogos? —, essa pergunta deveria ser feita aos legítimos licenciantes desses mesmos jogos. Pois pertence a eles a obrigação de satisfazer seus consumidores.

— Aí, heim? Tirando da reta, né?

— Ah, por favor! Os suplementos oficiais atrasam anos, os jogadores desses títulos ficam sem material, e a culpa é NOSSA?!

— Claro que é. Quem mandou ficar mimando os leitores? Agora agüenta!

SPY vs. SPY

E ae galera da DB, beleza? Gostaria de parabenizá-los e criticá-los pela DB #83. A matéria sobre o SPY foi uma ótima idéia. Mas há coisas que não ficaram muito boas na minha opinião.

A idéia de usar universos alternativos, não aqueles estereotipados, como medieval e cyberpunk comum, é muito boa. Mas tem que usar com moderação. Vocês mereceram dez pelo enredo e ambientação. Ficaram muitos bons, mas a parte de Os Agentes ficou muito apelativa. O SPY, o Jean-Pierre e o Dr. Careca ficaram muito overpower, muito mais fortes do que qualquer PC possa chegar. Outros agentes também foram azarados.

Mudando de assunto, acho que vocês deveriam investir mais em aventuras. E, principalmente, adaptadas para todos os sistemas. Ou fazer simplesmente contos que possam ser facilmente adaptados para vários sistemas.

Sir Koosiaf Zabut, e-mail

O Doutor Careca (o Trevisan, não o inimigo do SPY) ficou muito feliz com seu e-mail, Zabut. Sempre que possível vamos oferecer cenários e adaptações diferentes. Quanto aos NPCs "overpower", isso nos obriga a repetir mais uma vez: TODOS os cenários de RPG, sem exceção, têm NPCs muito mais poderosos que qualquer personagem jogador um dia será. No mundo de SPY, estes três (SPY, Jean-Pierre e Dr. Careca) são simplesmente os homens mais perigosos do mundo — então não faria sentido que qualquer outro espião (seja ou não um personagem jogador) tivesse mais poder.

Pode-se dizer que estamos, sim, investindo mais em aventuras. Você vai encontrar seis delas na DRAGÃO ESPECIAL SÓ AVENTURAS — talvez o maior compêndio de aventuras para RPG lançado no Brasil. No entanto, elaborar aventuras para TODOS os sistemas, como você sugere, é impossível. O melhor que podemos fazer é tentar abranger os mais populares, ou os mais adequados ao tema. Essas mesmas aventuras podem ser adaptadas para outros jogos por Mestres experientes, da mesma forma que um conto poderia.

— Ah, Palada, fala sério! Aquela história de "todas as Perícias de Ladrões e Espiões com NH 20-22" é só uma desculpa para escapar daqueles trocentos cálculos complicados do GURPS, certo?

— Tá, e daí? Funciona, não é?

— Putz! Como você é picareta...

Regras para e-mail

Indique no subject a seção a que se destina sua mensagem: Pergaminhos, Barraquinha, Lendas Lendárias ou Louse Slayers. NÃO serão aceitas mensagens com arquivos anexados.

Dragão Errado

Salve, galera amada dos Pergaminhos (seja lá quem for agora !) e toda a galera da DB (DRAGÃO BRASIL, não Dragon Ball...). Aqui fala o Grande Senhor das Noites Sombrias (que papinho mais clichê), Adrian, o Grande Mago Trevissio. Sou Mestre de RPG há cinco anos e jogo há sete. Leio esta revista desde que era Dragon, quando trazia de brinde uma miniatura de ferro e uma história em quadrinhos baseada em RPG que não era mangá (nossa, há quanto tempo não vejo isso). Bom, lá vão minhas duvidas:

LENDAS LENDÁRIAS

Anel Defeituoso

Aventura de D&D. O grupo encontrou um lago subterrâneo em uma caverna, e algo brilhava no fundo. Era o esqueleto de uma vítima afogada, e o brilho vinha do anel mágico dourado que ele usava. Conseguimos resgatar o anel e seguimos em frente, enfrentando dezenas de orcs e outras criaturas, sem que em nenhum momento o anel demonstrasse algum poder.

Mais tarde, após contratar (ao custo de boa parte do recém-adquirido tesouro) um mago para identificar o poder do anel, descobrimos que ele oferecia um bônus de +10 em Natação.

— Quêêê?! E encontramos isso com um cara AFOGADO?!

Julius Carbex, Muriaé/MG

• • • • • • • • • •

— Vocês entram em um salão enorme quando uma avalanche acontece. Pedras começam a cair! O que fazem?

— Rápido! — diz o jogador, louco para matar seu samurai e usar um novo personagem. — Eu DISTRAIO AS PEDRAS enquanto vocês fogem!

Phorimm, Guerreiro Anão (o "novo personagem"), e-mail

• • • • • • • • • •

"Um kobold agarrado à minha perna? corto ele ao meio com meu machado!"

— Um minotauro em Tormenta 3D&T, atualmente sem uma perna.

Aventureiro aliado ao minotauro sem perna, Porto Alegre/RS

• • • • • • • • • •

"Quatro níveis de dano? Hahaha! Então não sofri nada, palhaço, porque tenho FURTIVIDADE 4!"

— Jogador de Vampiro, confundindo Furtividade (que serve para se esconder) com Fortitude (que serve, esta sim, para absorver dano).

Schukczinho, o Senhor dos Anéis, e-mail

• • • • • • • • • •

Chegando à cidade de Valkaria, tentávamos localizar a Academia Arcana:

— Eu subo na estátua e vejo se encontro a Academia.

— Que estátua?!

— Pode ser aquela maiorzinha ali no centro da cidade...

Crovax, o elfo arqueiro ajudante de taverneiro e escravo de Talude, e-mail

1) Tenho um primo que joga comigo desde que comecei a mestrar, e ele sempre jogou com paladinos. Mas observo um problema: ele não segue nem vestígio de um código de ética. Em nossa campanha atual, fez amizade amizade com um demônio com aura de maldade 23! Já deixou de ser paladino um punhado de vezes e não aprende. Por favor, me deêm uma luz!

2) Se um paladino se torna caído, a missão que ele terá que cumprir renderá Pontos de Experiência? Ele poderá subir de nível?

3) Quando o Trevisan vai prestar contas ao senhorzinho da livraria, de quem ele "surrupiou" os três livros do Senhor dos Anéis quando estudava em Sampa?

Adrian, e-mail

Hã... bom... a gente agradece pelo acompanhamento durante todos esses anos, Adrian, mas... essa outra revista não era a DB, não! Você está falando da Dragão Dourado, uma (muito) antiga revista em quadrinhos com um caderno sobre RPG, e que oferecia miniaturas metálicas como brinde. Embora não fosse tecnicamente uma revista de RPG — e sim de HQ —, a Dragão Dourado foi pioneira em revistas brasileiras voltadas para RPGistas.

1) As regras de **D&D** são claras: paladinos que não obedecem o código de conduta exigido destes guerreiros sagrados perdem seu status e seus poderes. Se seu primo joga há cinco anos e ainda não entendeu isso, alguma coisa está muito errada.

2) Mesmo um paladino caído ainda recebe Pontos de Experiência. No entanto, ele não poderá avançar de nível como paladino, devendo escolher alguma outra classe. Um paladino que tenha realmente se voltado para o mal poderia adotar a classe de prestígio Algoz (Blackguard), que aparece no **Livro do Mestre D&D.**

3) O Trevisan fez isso mesmo?! Então acho que o acerto não vai ser tão cedo, porque ele nem acabou de ler os livros...

Premiada

E o prêmio vai para... Laura Natasha! O que nossa querida Marion Ktapof tem a dizer?

*— Ai! estou tão emocionada! Bem... em primeiro lugar quero agradecer à DB e à UBI Soft Entertainment (é isso mesmo? ^ ^') pela oportunidade. Sem vocês eu nunca ganharia esse prêmio (*chorando*). Agradeço à minha vovuxa, que colocou minha cartinha no correio. A meus pais, por estar aqui (viva)... obrigada por tudo mesmo, muito obrigada (*pára de chorar*) e espero que este seja o primeiro de vários prêmios. Desejo a todos paz e amor e um pouquinho de sac... (ei! quem colocou isso aqui?!?). Er... como eu dizia, muito obrigada. Eu amo a DB!!!*

Marion Katapof, a namorada do Vlad (mais não diz nada pra ninguém, nem pra ele, tá?) ;) -e-mail

P.S: Coisa feia!!! Passou o Dia da Mulher, o Dia das Mães, o mês das noivas e nenhuma homenagem! Nem ao menos uma matéria sobre as sacerdotisas de Avalon (p/ D&D), ou as amazonas de Lamnor, ou então a Cruzada da Eterna TPM para 3D&T, ou ainda uma adaptação do filme A Rainha dos Condenados. Muito menos soltaram a Paladina!!! Coisa feia!!!

— Quem é essa maluca?

— Hã... hmm... parece ser uma feliz vencedora de nossa Promoção Pool of Radiance.

— Bom, ela pode ir tirando o cavalinho da chuva! A Paladina vai continuar acorrentada, amordaçada e pelada lá na minha masmorra.

— Antipaladino, você é mesmo o mais cruel dos vilões!

— Por capturar a Paladina, né?

— Não. Por não deixar a gente ver!

Matando Talude

Aí, pessoal, tô com umas dúvidas:

1) No Manual 3D&T diz que eu posso queimar um Ponto de Experiência para acertar um ataque automático, sem fazer testes e com dano máximo, certo? Então, se eu encontrar Talude, o Mestre Máximo da Magia, e usar Raio Desintegrador, ele morrerá?!

2) Se eu usar a magia Corpo Elemental em mim mesmo, e depois Permanência, ficarei assim para sempre? (Ou, pelo menos, até a magia ser cancelada?)

3) Quanto a outras magias, eu posso usá-las automaticamente se tiver os Focus e outros requisitos necessários, ou preciso aprender alguma outra coisa?

4) Como faço para conseguir Poder Infinito em alguma Característica?

5) Se eu tacar uma pedra em alguém, o dano será igual à minha Força?

6) Eu preciso necessariamente usar todos os meus pontos de Força para fazer um ataque? Se tenho F5, posso reduzir meus dados e jogar só dois ou três?

7) O que eu ganho exatamente se conseguir a Vantagem Única Lich?

8) Se tenho Clericato e cumpro um dever imposto a mim por um deus, o que eu ganho?

Ieruan Silva, e-mail

1) Nada disso, espertinho. O **Manual 3D&T** diz, em sua página 157, que você pode gastar um Ponto de Experiência para "comprar" um acerto automático em um teste OU um resultado máximo em uma rolagem de dano, cura ou Armadura. No entanto, você NÃO PODE comprar uma falha automática do alvo em um teste de Resistência ou qualquer outro teste. (Além disso, quem disse que o próprio Talude não tem também alguns PEs guardados para acertos automáticos?)

2) Sim. No entanto, para que Permanência funcione com Corpo Elemental (Focus 5), você precisaria de Terra 10.

3) Magia é como bolo: você pode ter os ingre-

dientes (ou seja, Focus e outras exigências), mas mesmo assim precisa da receita. Então, para ser capaz de lançar uma magia nova, deve antes aprendê-la com outro mago. A única exceção são as Magias Iniciais: estas você já pode fazer assim que tiver os requisitos.

4) Apenas Divindades Maiores e Semideuses têm isso. Então, basta convencer um deles a generosamente desistir de seu poder e dá-lo a você. Fácil!

5) Não. Será baseado em Poder de Fogo. (Tem certeza de que leu mesmo o manual?)

6) Sim, você pode optar por um ataque que cause dano inferior, rolando menos dados.

7) Você ganha +1 em todas as Características e Focus, Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas) e Resistência à Magia. Claro que, antes, você precisaria ter Trevas 9 (ou 8 para certos clérigos), gastar 340 PEs, e AINDA derrotar outro lich para aprender o segredo....

8) Isso depende da divindade a quem o clérigo serve. Mas normalmente você só ganha uma baita bronca (ou coisa pior) se NÃO cumprir seu dever.

Paladino Hipotético

Olá, (insira aqui o nome de quem estiver respondendo as cartas esse mês)!

Aqui fala o Arauto do Caos, Senhor de Tudo que Sobra de Errado, o Responsável pela Renovação do Ciclo, o MMMS (Magnífico Mestre Madrugador Sonolento), o Orgulhoso Membro da Sociedade do Pato Maluco, conhecido apenas por Dan-Dan.

Em primeiro lugar, como não podia deixar de ser, mostro meu apoio ao RPG. Afinal se jogar interpretando personagens fosse algo tão errado, os bons atores de teatro não existiriam. Em seguida vem a (já tradicional) lista de perguntas:

1) Que tal privilegiar (um pouco mais) o material nacional e adaptar os Comborangers (da Yabu Media) para 3D&T e GURPS? Eu e Fábio Yabu ficáríamos felizes.

2) Quando Tork vai responder aos Pergaminhos? E a Hit, tem chance?

3) Falando hipoteticamente, se um paladino de D&D faz uma aliança com um grupo de orcs para matar um dragão e, ao invés de dar a recompensa aos (poucos) orcs sobreviventes, o paladino os mata e pega todos os tesouros para si, é exagero pedir para ele tirar o "leal e bom" de sua ficha? Mesmo sabendo que sua espada Vingadora Sagrada vira uma espada +2, e sua Montaria Sagrada foge, porque ele deixa de ser um paladino se sua tendência não for "Leal e BOM"?

4) Por favor, não MENCIONEM Cainitech, a não menos que seja ABSOLUTAMENTE necessário.

Arauto do Caos, Senhor de Tudo que Sobra de Errado, etc, etc, e-mail

P.S: SPY estava legal.

BARRAQUINHA DO ORC

Vendo, Compro, Negocio

Compro fitas virgens de vídeo, preço negociável, de preferência pessoas de BH ou pelo menos informação de lugares que vendam barato ou por atacado.

Maurício, BH/MG, e-mail: mmalmada@hotmail.com

• • • • • • • • • •

Vendo Vampiro 3E (R$ 30,00), Guia do Sabá 2E (R$ 15,00),e umas 30 revistas de RPG (avaliadas em mais de R$ 200,00) por R$ 30,00.

Tel.: (27) 3337-8132 - E-mail: zagard_rayearth@yahoo.com.br - Jardim Camburi - Vitória – ES

• • • • • • • • • •

Vendo os Suplementos: Guia de Armas Medievais 2ª Edição e Guia de Armas de Fogo 2ª Edição, R$ 15,00 (cada um) todos em perfeito estado de conservação.

Tel.: (14) 624-9033. (após às 19:00 hs). E-mail: bida001@aol.com.br

• • • • • • • • • •

Compro livro do jogador do D&D 3ª ed. em português ou inglês. Quem tiver mande e-mail para: oxena@bol.com.br, a/c de Ângelo.

• • • • • • • • • •

Vendo revistas, coleção do WOLVERINE, X-MEN e diversas outras. Interessados mandem um e-mail para rodrigogotico@bol.com.br que eu mando a lista completa. Moro em BH.

• • • • • • • • • •

Vendo o Livro do Jogador D&D 3ª Ed. em português, em excelente estado, pouco manuseio, por R$ 50,00 ou troco pela versão em inglês do livro. Interessados enviar e-mail para tferronatto@sinos.net, a/c de Thiago.

• • • • • • • • • •

Vendo 758 cartas de Magic mais 26 folhas de fichário para guardar as cartas, tudo em bom estado, com muitas cartas raras, tudo por R$ 220,00. Vendo também 110 cartas de Speell Fire por R$ 40,00.

Tel: (21) 2225-2359, c/ Stefan ou ronaldker@yahoo.com.br

• • • • • • • • • •

Vendo livro do Jogador, Livro do Mestre, Manual 3d&t, Livro dos Monstros, Livro dos Guerreiros.

Tratar com Augusto Martins - R: Álvaro Francisco Bizarro 403, Jd Paulista, Jundiaí-SP, Cep: 13208-610.

• • • • • • • • • •

Possuo um acervo com cerca de 230 HQ's. Quem estiver interessado posso passar a relação detalhada. É só entrar em contato pelo e-mail gaphas@ig.com.br

• • • • • • • • • •

Compro dados d10 (aceito até 20 dados) e compro livros do jogo The Legend of Five Rings (esse a combinar). De preferência alguém de São Paulo, capital.

Tel.: (11) 578-8168/275-7960, c/ Danilo.

• • • • • • • • • •

Vendo os seguintes Livros: Mago a Ascensão, O Livro das Sombras, Vampiro a Máscara, Vampiro Guia dos Jogadores, Gurps Viagem no Tempo e Lobisomen o Apocalipse.

Tel.: 9108-7511/3255-1454 (Campinas SP).

Quero Jogar

Gostaria de informar a todos os RPGistas que oMundo RPG (www.omundorpg.hpg.com.br) abre inscrições para a sua associação. Os interessados devem enviar um e-mail a druidarpg@yahoo.com.br ou escrever para Druida das Pradarias, Rua Juiz de Fora 261 – Jd. Andere, Varginha/MG - CEP 37006-360.

• • • • • • • • • •

Nosso grupo procura GAROTAS de 14 a 18 anos (seria o ideal) de Estância Velha / Novo Hamburgo que queiram fazer sua coragem valer para completar um grupo de D&D 3ª Ed. Aceito iniciantes.

E-mail: tferronatto@sinos.net, a/c de Thiago Ferronatto

• • • • • • • • • •

Grupo de D&D procura jogadora, de 15 anos ou mais, com ou sem experiência no ramo (RPG, é claro). Começaremos campanha com data ainda não determinada, em um mundo criado por nós. Os jogos serão realizados na Zona Norte de Porto Alegre (Bairro Lindóia). Tel.: 3348-6452, c/ Fábio ou 3348-2093, c/ Rodrigo.

• • • • • • • • • •

Procuro pessoas residentes em Santos, ambos os sexos e idades variadas que se interessem por RPG para formar um novo grupo de jogo. Sou mestre de D&D (3ª Edição), 3D e T, Trevas, Daemon e posso me interessar por qualquer sistema novo.

Tel.: (13) 9117-7099 ou kgrh@zipmail.com.br.

• • • • • • • • • •

Procuro jogadores de rpg em Teresina interessados em formar uma mesa. Tenho 18 anos, jogo vampiros e me interesso por D&D.

Tel.: (86) 276-3153 ou wind83@bol.com.br

• • • • • • • • • •

Procuro por jogadores aqui em Natal/RN de Mage Knight, tenho algumas miniaturas para jogar, se tiver alguém me mande um e-mail: sunblade@zipmail.com.br. Caso exista um grupo de rpg em Juiz de Fora que aceite um jogador carente. Por favor, entre em contato. Eu preciso desesperadamente jogar RPG. Jogo qualquer sistema, mas tenho preferência por D&D.

E-mail: b.esteves@bol.com.br

• • • • • • • • • •

Precisamos de mestres experientes em White Wolf em Montes Claros MG.

Favor entrar em contato com rpgillan@yahoo.com.br

• • • • • • • • • •

Procuro grupos de RPG no Rio de Janeiro, em especial na Zona Oeste. Jogo qualquer Sistema, em especial D&D e Storyteller. Estou esperando.

E-mail: oniaoshi@bol.com.br. Valeu !!

• • • • • • • • • •

Procuro desesperadamente pessoas para formar um grupo de D&D 3ª edição em Itú/SP, para jogar aos sábados, pode ser iniciantes ou não. Interessados entrar em contato através do e-mail: anglachel@zipmail.com.br

• • • • • • • • • •

Procuro urgentemente jogadores (de preferência jogadoras) de D&D 3E que joguem em Pelotas RS, que tenham uma faixa etária de 11 à 14 anos e que tenham o livro do jogador, não se preocupem EU mestro!

Tel.: (53) 222-5505, c/ Felipe.

• • • • • • • • • •

Procura-se jogadores de RPG em Fortaleza, que joguem com frequência. Caso de vida, morte ou paralisia mental!! Jogo Gurps, AD&D, Arkanun e Trinity!!

Tel.: 223-9162, c/ João Henrique.

• • • • • • • • • •

Procuro jogadores de 3D&T ou outro sistema que morem em Bangu ou no Rio de Janeiro para jogarmos no fim de semana.

E-mail: juansaintclair@bol.com.br, a/c de Juan.

Só Bobagem

Quero mandar um alô para meu antigo grupo de 3D&T: Rodrigo, o ladrão (ataque múltiplo!); Lucas, o "fado" (Água!!!), Tatiana, a arqueira (dinheiro!!) e o mestre Henrique (Miotis) Caio, o centauro com 5 em força (matar!)

• • • • • • • • • •

Queria mandar um alô para os meus jogadores Henrique o anão de 1,70m, Raoni, o bardo elfo que não canta e rouba mais insiste que é justo, leal e bom, Aruan o guerreiro que insiste em morrer toda a aventura e Willian, druida que não gosta de floresta.

1) Uma adaptação de Comborangers já nos passou pela cabeça. Vamos pensar.

2) Acho que ambos estão ocupados demais para isso (felizmente!).

3) Não é exagero nenhum. Para começo de conversa, é proibido para um paladino se associar a qualquer criatura maligna — portanto, nosso hipotético cidadão nem poderia ter se aliado a um grupo de orcs, mesmo que fosse para destruir um dragão. Além disso, ao trair seus aliados (mesmo sendo orcs) por ganância, ele mostra que não é nem leal e nem bom. A perda de sua arma e montaria sagradas seria mais do que justa.

4) É você que está mencionando! Não nós!

Princesa em Perigo

Saudações, Paladino. Não sabes da alegria que sinto em saber-te, afinal, responsável, uma vez mais, pela sagrada missão de responder os Pergaminhos dos Leitores. Mas, que tola! Não podes imaginar, é claro! Ainda nem me conheces... permita-me, pois, apresentar-me; sou a Princesa Narcila, admiradora, desde o primeiro número, deste tomo de conhecimentos de RPG que é a revista DRAGÃO BRASIL.

Sabes, lendo a carta a ti enviada pela nobre Cássia Regina (DB #83), fiquei tocada em meu coração. Infelizmente, tive que concordar com o que ela dizia. Essas páginas têm perdido muito da alegria e imaginação de outrora — mais ainda, do romantismo, quase ingênuo, de outros tempos. Tanto que resolvi contribuir, escrevendo-te para relatar que tomei uma decisão difícil e que mudará o curso de minha vida.

Achei que estava na hora de seres, novamente, além do Campeão de Armadura Celulósica, o Campeão de uma Linda Princesa — afinal, és um cavaleiro e precisas de uma dama a quem possas oferecer tuas inúmeras vitórias (sei de tua venerável deusa ciumenta, mas eu não sou; então, podes ficar tranqüilo).

Há uma semana, fui à banca de notícias do Reino e comprei um papiro de classificados. Esperava encontrar uma vaga de Princesa Encantada que pudesse ser despertada com um beijo de seu Príncipe, ou coisa que o valha, para que pudesse ser tu o meu escolhido. Infelizmente, a única vaga disponível era de Princesa em Apuros. Na falta de coisa melhor, escrevi para a agência, candidatando-me.

Hoje pela manhã, o mensageiro real trouxe a resposta. Para minha surpresa, fui aceita (talvez graças a meu Carisma 18, muito embora não me lembre de ter mandado uma foto... queres uma?). Dizia a carta que eu deveria me dirigir à Caverna das Mil Condenações, logo após o Pântano dos Espectros, dentro da Floresta de Ervas Venenosas, onde me aguarda um dragão vermelho, que assumirá o encargo de meu captor (afinal, sou uma Princesa em Apuros).

Escrevi-te de imediato, porque sei que talvez seja difícil para um mensageiro entrar e sair de lá. Então, a mensagem vai a ti, ao mesmo tempo em que deixo o palácio real, para ser capturada pelo temível dragão.

Aguardo, pois tua chegada, para resgatar-me, ó, bravo cavaleiro, e mostrares ao mundo toda tua coragem, destemor e força.

Princesa Narcila, e-mail

COMO É?! Ei, espera um pouco! Você é uma princesa se metendo em uma caverna de dragão para ser capturada?! E quer que EU vá salvá-la?! PERDEU O JUÍZO, MULHER?! Não consigo derrotar um dragão! Acho que não consigo derrotar nem um OVO de dragão! EEEEI! PARE! VOLTE AQUI!!!

— **Deixa de ser burro, Palada! Ela disse que já foi. Putz, que mina doida!**

— Você viu isso?! E agora, o que faço?! Posso ser paladino de nível zero, mas ainda sou paladino! Tenho o Código de Honra dos Heróis! Não posso recusar um pedido de ajuda, nem quando minha vida depende disso!

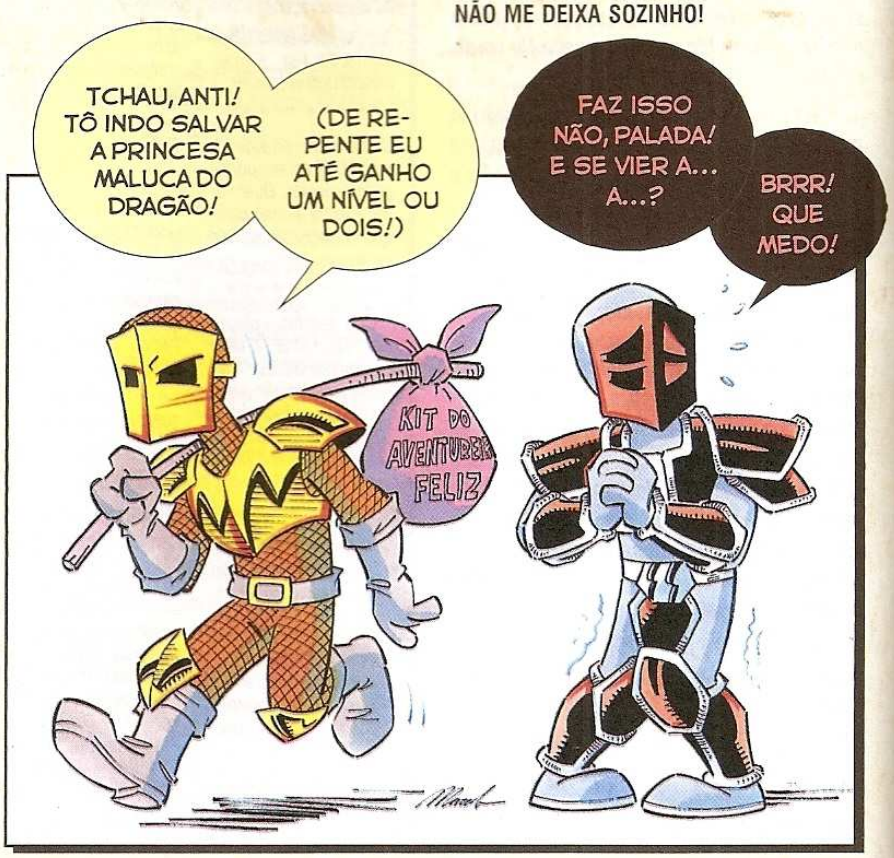
— **Opa, espera aí! Você não está pensando em...?**

— Não tem jeito, Anti. A regra é clara, e às vezes até um NPC como eu precisa seguir as regras. Estou indo salvar a tal princesa. Fica aqui segurando as pontas até eu voltar. (Se é que volto...)

— **NÃO! Você não pode fazer isso! As leis cósmicas da DB dizem que sempre tem DOIS personagens respondendo os Pergaminhos. Se você sair, ALGUÉM vai entrar! Pode ser o Katabrok! Pode ser o Tasloi! Pode ser a Paladina! Ou pior ainda, pode ser a... Antipala...**

— E além do mais, a princesa tem Carisma 18! Obaoba! Fui!

— **NÃÃÃO! VOLTA AQUI, IMPRESTÁVEL! NÃO ME DEIXA SOZINHO!**



LOUSE SLAYERS

Espadas

1) Kendô e kenjutsu são diferentes. Kendô foi criada baseado no kenjutsu quando começou a Era Meiji e as espadas foram proibidas.

2) O Zanbatou de Sano não causa dano por corte é só causa dano por contusão. Como diz na segunda edição do mangá: "É uma peça do Ounin No Ran e ninguém cuidou dela." "Por isso que já não tem mais fio" "Mas ainda dá pra esmagar com ela."*

Leonardo Barleta, e-mail

1) Sim, kendô e kenjutsu são diferentes. No entanto, ainda são ESSENCIALMENTE a mesma coisa. Ou seja, luta com espada. Ou será que não são?

2) Oh, bem... então tá.

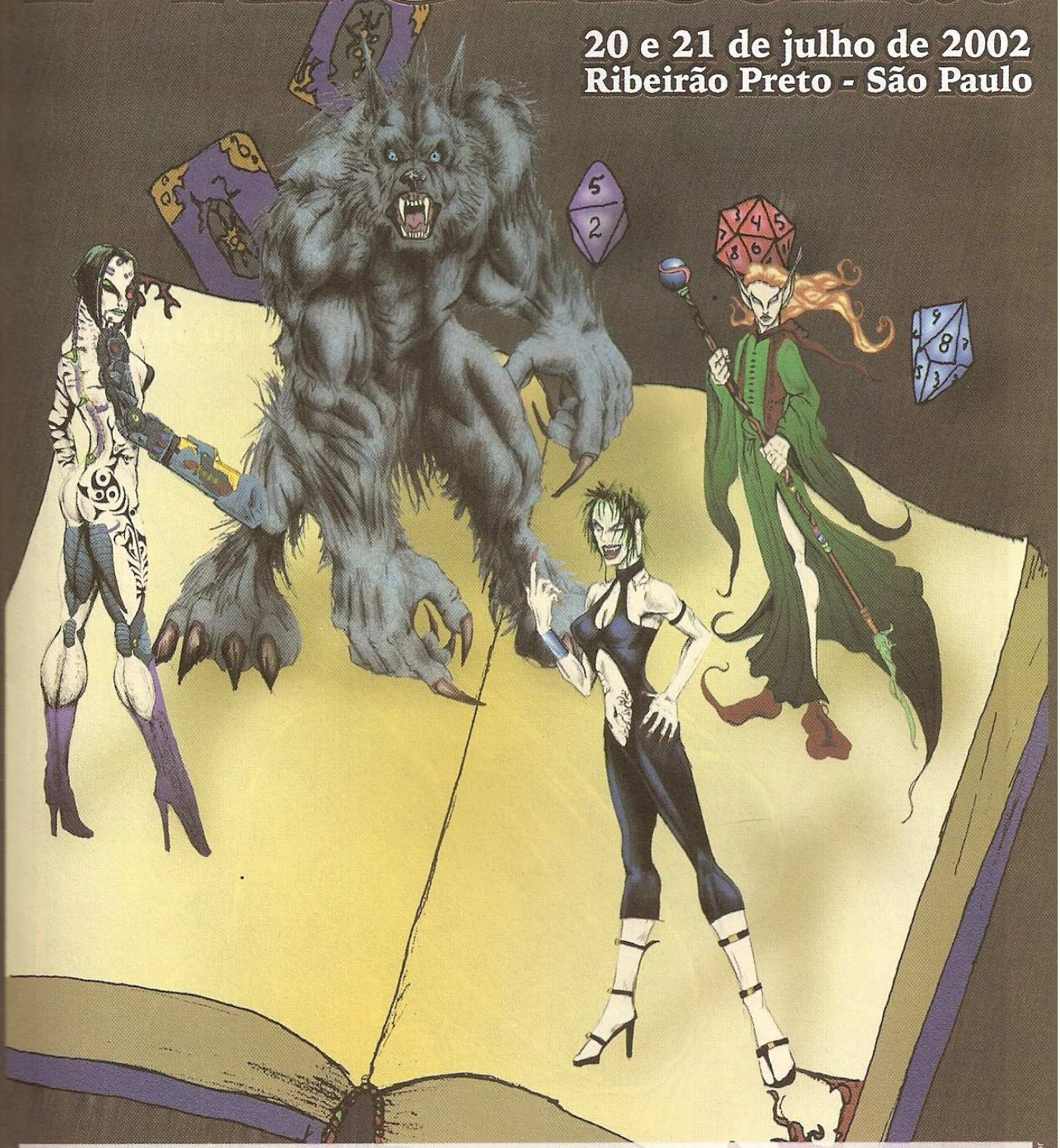
• • • • • • • • • •

Na DB #79, página 37, na matéria "Os Vitorianos", logo no primeiro parágrafo está escrito: "...em homenagem à Rainha Vitória, governante da Inglaterra de 1847 a 1901...". Sem querer discutir esse "governante" (já que quem governa é o parlamento), ela reinou 10 anos a mais: desde 1837, na verdade.

illar (com inicial minúscula pelamordedeus), o antisséptico, e-mail

2º RPG Ribeirão

20 e 21 de julho de 2002
Ribeirão Preto - São Paulo



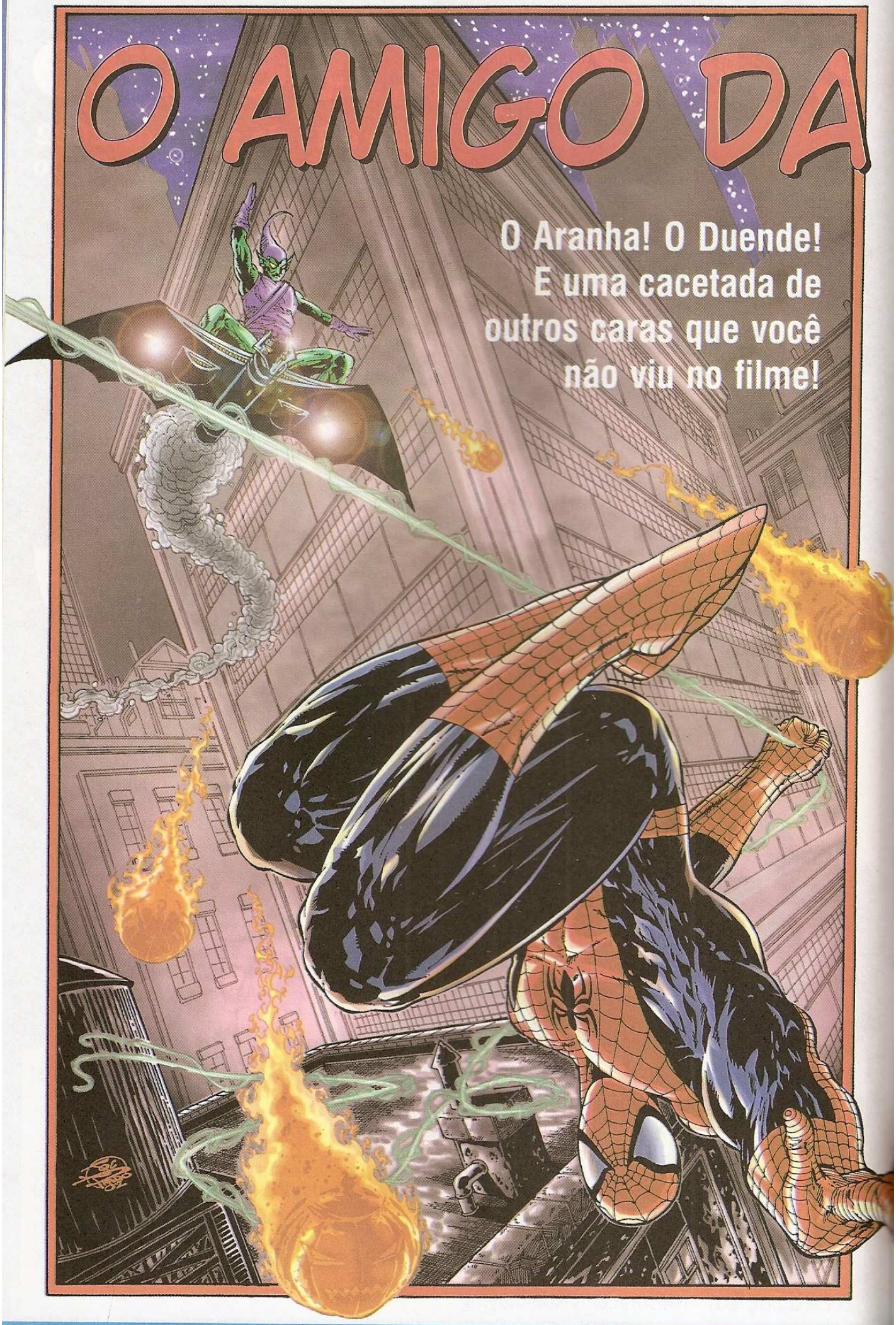
Local: Hotel Oásis Plaza - Av. Pres. Kennedy, 2445 - Lagoinha (a 500m do NovoShopping)
Ingresso: R$ 3,00 para um dia, ou R$ 5,00 para os dois dias

Atrações especiais:
1º FronsDraconis *Frag Tournament*, oficinas, debates, mesas especiais, demonstração dos RPGs que fazem sucesso no Brasil e no exterior, Live-Actions: *Ribeirão Afterlife* (Vampiro) e *Rota 666* (FUDGE Harley Davidson)

Informações: www.fronsdraconis.hpg.com.br ou pelo fone (16) 636-8478

Realização: FronsDraconis Roleplaying

Cores e Layout: Ivar R. Junior
Arte: Dennis Oliver


O AMIGO DA
O Aranha! O Duende!
E uma cacetada de
outros caras que você
não viu no filme!

VIZINHANÇA!

Você vai encontrar a seguir estatísticas de jogo do Homem-Aranha e seus principais adversários, para uso em três sistemas de RPG adequados a super-heróis. Todos podem ser usados como personagens jogadores, mas recomendamos que sejam apenas NPCs — afinal, heróis lutam contra bandidos!

Apesar do grande sucesso do filme, decidimos basear os personagens na versão original em quadrinhos (mesmo porque apenas o Aranha e o Duende aparecem no cinema). Além disso, uma vez que todos passaram por numerosas mudanças ao longo da cronologia da Marvel (incluindo morrer e voltar...), seu histórico e poderes sempre levam em conta sua fase mais conhecida ou marcante, e não necessariamente sua condição atual.

Homem-Aranha

A picada de uma aranha radioativa deu ao estudante Peter Parker incríveis poderes aracnídeos. Ele recebeu força, agilidade e resistência proporcionais às de uma aranha, e desenvolveu braceletes lançadores de teias. Quando um bandido matou seu tio Ben, o jovem — amargurado e corroído pela culpa — prometeu usar suas fantásticas habilidades para proteger os cidadãos inocentes. Ele tinha aprendido uma preciosa lição: com grandes poderes vêm grandes responsabilidades!

3D&T

F4, H6, R5, A5, PdF4 (cont.), 25 PVs

Vantagens: Aceleração, Paralisia (PdF), Ataque Especial (Força), Boa Fama, Genialidade, Sentidos Especiais (Sentido de Aranha; funciona como Infravisão e Ver o Invisível; também impede que seja surpreendido), Perícia Ciência

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e Honestidade), Protegida Indefesa (Mary Jane), Inimigos (Sexteto Sinistro)

Street Fighter

Atributos: Força 9, Destreza 7, Vigor 6; Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4; Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 4, Lábia 2; Luta às Cegas 3, Segurança 3, Furtividade2, Sobrevivência 2; Arena 2, Computador 3, Investigação 4, Mistérios 3, Estilos 2

Antecedentes: Aliada (Mary Jane) 1, Apoio (Clarim Diário) 2, Contatos 3, Fama 4, Recursos 2

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 4

Manobras Especiais: Power Uppercut, Dragon Punch, Monkey Grab Punch, Backflip Kick, Foot Sweep, Forward Flip Knee, Trhow, Air Throw, Grappling Defense, Drunken Monkey Roll, Jump, Kippup, Wall Spring, Paralising Web (igual a Ice Blast), Zen No Mind

Renome: Glória 9, Honra 8

Teia (em vez de Chi) 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

GURPS Supers

ST 40, DX 22, IQ 15, HT 20

Vantagens: Aderência, Reflexos em Combate, Força de Vontade +3, Bonito, Bravura x2, Ultraflexibilidade das Juntas, Noção do Perigo, DP 6, RD 15, Uniforme, Superescalada, Supersalto x2

Como jogar?

Para usar estes personagens você deve conhecer as regras de pelo menos um entre os seguintes jogos:

3D&T: você vai precisar dos livros **Manual 3D&T** e **U.F.O.Team.**

Street Fighter: o Jogo de RPG: você vai precisar das revistas **Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13,** que juntas formam o livro básico do jogo; ou a edição encadernada que oferece o jogo completo.

GURPS: você vai precisar dos livros **GURPS Módulo Básico** e **GURPS Supers.**

Desvantagens: Pacifismo: não matar, Identidade Secreta, Dependente: Mary Jane (9 ou menos), Senso do Dever: todos que conhece

Perícias: Briga 25, Acrobacia 22, Corrida 20, Fotografia 18, Matemática 14, Engenharia (Mecânica) 16, Física 16, Química 16, Salto 22, Conhecimento do Terreno: Nova York 16, Operação de Computadores 15, Pesquisa 14, Manha 16, Criminologia 16, Escalada 25

Lançador de Teia: Paralisar NH 20, potência 30, Instantâneo (+20%), Fogo Contínuo (+40%), Prazo Dilatado x7 (+210%), Alcance Reduzido x4 (-40%), Quebrável (RD 10, 60 PVs), pode ser atingido (-4), pode ser roubado (inconsciente ou imobilizado, não óbvio)

Duende Verde

Este tem sido o maior inimigo do Homem-Aranha desde o início. Uma manifestação da insanidade induzida quimicamente de Norman Osborn, o Duende Verde tem feito mais do que qualquer outro vilão em tentar destruir a vida do Aracnídeo. Desde sempre o Duende aterrorizou os amigos e entes queridos de Peter Parker. Mesmo seu próprio filho — o melhor amigo de Peter, Harry — foi contaminado pelo legado do Duende. O Duende (Norman Osborn) matou Gwen Stacy, o grande amor da vida de Peter Parker. E então, anos depois do Homem-Aranha ter presenciado sua morte, empalado pelo próprio planador, Osborn voltou para atormentar a vida de seu odiado inimigo!

3D&T

F4, H3, R4, A4, PdF5 (explosão), 20 PVs

Vantagens: Riqueza, Genialidade, Tiro Múltiplo, Máquina (Goblin Glider: F5, H2, R3, A2, PdF4, Levitação), Perícia Máquinas, Perícia Ciência

Desvantagens: Má Fama, Insano, Obsessão (Destruir o Homem-Aranha)

Street Fighter

Atributos: Força 8, Destreza 4, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2 (0 de máscara); Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 1, Intimidção 2, Perspicácia 3, Manha 3; Luta às Cegas 2,

Condução 3, Segurança 5; Computador 4, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 4, Fama 2, Contatos 3, Apoio 3

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 2, Foco (pelo Traje) 5

Manobras Especiais: Power Uppercut, Double Hit Kick, Foot Sweep, Throw, Air Throw, Jump, Energy Blast (Fireball), Pumpkim Bomb (Improved Fireball), Randomizer (Repeating Fireball)

Combo: Block para Pumpkim Bomb para Randomizer (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 0

Energia (em vez de Chi) 8, Força de Vontade 8, Saúde16

GURPS Supers

ST 12/35, DX 16, IQ 15, HT 16

Vantagens: Muito Rico, Contatos (Negócios, Completamente Confiáveis, 9 ou menos), Força de Vontade +2

Desvantagens: Reputação -2, Megalomania, Sadismo, Obsessão (destruir o Homem-Aranha)

Peculiaridades: metódico; clinicamente insano

Perícias: Briga 16, Armas de Feixe 19, Arremesso 17, Pilotagem (Goblin Glider) 18, Administração 16, Dissimulação 15, Matemática 13, Eletrônica 16, Engenharia (Armas) 18, Química 17, Intimidação 15, Operação de Computadores 18, Programação de Computadores 16

Traje de Duende: RD 20, DP 4, Rajada de Energia NH 19, Potência 6 (Fogo Contínuo *5 +200%), Granada Abóbora NH 20, Potência 4 (Efeito Explosivo +40%)

Goblin Glider: Vôo (Incapaz de Flutuar -15%), Super vôo *2

Anti-Homem-Aranha: Especial, anula a DP e Noção do Perigo do Aranha durante 24 horas, sem direito a testes para resistir

Dr. Octopus

Armado com quatro tentáculos cibernéticos, o Dr. Otto Octavius — outrora um brilhante e respeitado físico nuclear — tem dedicado seu gênio maligno para erradicar seu mais odiado inimigo: o Homem-Aranha!

3D&T

F5, H3, R2, A3, PdF0, 10 PVs

Vantagens: Genialidade, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Membros Extras x4, Membros Elásticos, Perícia Ciência

Desvantagens: Má-Fama, Insano

GURPS Supers

ST 10, DX 10, IQ 17, HT 12

Vantagens: Calculos Instantâneos, Talento para Matemática, Grupo de Aliados (capangas, aparecem com 15 ou menos)

Desvantagens: Obssessão (Destruir o Homem-Aranha), Desdobramento de Personalidades (facetas), Megalomania, Reputação -2

Perícias: Briga 12, Matemática 19, Física 18, Física Nuclear 20, Eletrônica 19, Engenharia (Mecânica) 18, Pesquisa 16, Liderança 15, Manha 16

Tentáculos: Membros extras x4 com ST 50, DX 15, alcance de 5 hexes, Flexibilidade Extra, Ataque Constritivo, Coordenação Plena x2); podem ser comandados à distância (+50%), Únicos (-25%)

Street Fighter

Atributos: Força 2/10, Destreza 2/4, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2; Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 2

Habilidades: Intimidação 2, Manha 4; Liderança 4, Segurança 5; Computador 3, Investigação 2

Antecedentes: Contatos 2, Staff 5, Fama 3

Técnicas: Soco 5, Chute 1, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 2, Foco (via Tentáculos) 5

Manobras Especiais: Triple Strike, Hundred Hand Slap, Missile Reflection, Neck Choke, Throw, Extendible Limbs

Renome: Glória 8, Honra 2

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 12

Escorpião

O criminoso Mac Gargan serviu como voluntário em um experimento financiado por J. Jonah Jameson com o objetivo de criar um ser super-humano para derrotar o Homem-Aranha! A força física de Gargan foi multiplicada e ele foi equipado com uma cauda cibernética de imenso potencial destrutivo. Hoje, o sinistro Escorpião vaga pelo submundo de Manhattan em busca de duas coisas: a morte do Homem-Aranha e vingança contra seu antigo benfeitor J.Jonah Jameson.

3D&T

F5, H1/3 (cauda), R3, A4, PdF3 (elétrico ou químico), 15 PVs

Vantagens: Armadura Extra (Força), Membro Extra (cauda), Membros Elásticos, Paralisia (Força), Perícia Crime

Desvantagens: Má-Fama

Street Fighter

Atributos: Força 15, Destreza 2, Vigor 5; Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 1; Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Interrogação 1, Intimidação 3, Manha 2; Luta às Cegas 2, Segurança 2, Furtividade 1; Investigação 2

Antecedentes: Fama 1

Técnicas: Soco 4, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 1, Foco (pelo traje) 4

Manobras Especiais: Power Uppercut, Hyper Fist, Maka Wara, Throw, Jump, Tail Sting (Acid Breath)

Renome: Glória 6, Honra 0

Chi 6, Força de Vontade 4, Saúde 16

GURPS Supers

ST 75, DX 12, IQ 9, HT 16

Vantagens: Reflexos em Combate, Hipoalgia, RD 30, Golpeador (cauda, alcance 2 hexes, GDP/Contusão), Supersalto, Aderência

Desvantagens: Reputação -3, Aparência Desagradável, Mau-Humor

Perícias: Briga 16, Saltos 12, Arremesso 13, Dissimulação 15, Intimidação 16, Manha 16, Rastreamento 14

Poderes: Rajada da Cauda, NH 16, Potência 5 (dependendo da versão, dispara eletricidade, ácido ou veneno)

Venom

Eddie Brock, um jornalista arruinado pelo Aranha, estava à beira do suicídio quando foi apanhado pelo uniforme simbionte — uma estranha forma de vida descoberta pelo Aranha em outro planeta. Juntos, eles formam Venom: nunca o Homem-Aranha enfrentou um inimigo tão perigoso quando essa massa de força bruta, com poderes iguais aos seus, mas também com um estranho código de justiça que o impele a proteger os inocentes.

3D&T

Eddie Brock

F0, H1, R1, A0, PdF0, 10 PVs

Vantagens: Perícia Artes (que inclui Redação e Fotografia), Parceiro (Simbionte), Insano

Desvantagens: Fúria, Má-Fama

Simbionte

F6, H4, R4, A3, PdF3 (cont.), 20 Pvs

Vantagens: Aceleração, Paralisia (PdF), Parceiro (Eddie Brock), Poder Único: os Sentidos Especiais do Aranha não funcionam contra o Simbionte ou contra Venom

Desvantagens: Devoção (servir Eddie Brock), Inculto

GURPS Supers

ST 60*, DX 19*, IQ 13, HT 16 (*ambos caem para 14 sem o simbionte)

Vantagens: Hipoalgia, Força de Vontade+3, Aderência, Superescalada*3, Supersalto, Camaleão*5, Garras (e Dentes!), RD 15, DP 2, Elasticidade *4

Desvantagens: Fúria, Reputação -3, Hediondo, Vulnerabilidade (ataques sônicos, fogo/calor)

Peculiaridades: refere-se a si mesmo como "nós"; considera-se um protetor dos inocentes (desde que estes não fiquem no caminho entre ele e o Aranha...)

Perícias: Briga 21, Acrobacia 19, Escalada 20, Saltos 20, Pesquisa 15, Manha 15, Escrita 14, Intimidação 16, Operação de Computadores 13, Lábia 12

Poderes: Teia (Paralisar) NH 20, Potência 30 (Instantânea +20%, Fogo Contínuo +40%, Prazo Dilatado *7 +210%, Alcance Reduzido *4 -40%), Morfose NH 18 Potência 1 (Não precisa Memória Mórfica +100%; Não serve para imitar outros seres, apenas roupas ou mudança Eddie Brock/Venom, -75%)

Street Fighter

Atributos: Força 12, Destreza 6, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3 (0 como Venom); Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 4, Manha 3, Lábia 2; Luta às Cegas 2, Condução 1, Furtividade 5; Computador 2, Investigação 4

Antecedentes: Mascote (Simbionte) 5

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais: Head Butt, Buffalo Punch, Power Uppercut, Double Hit Knee, Flying Knee Thrust, Bear Hug, Head Bite, Throw, Jump, Paralising Web (Ice Blast)

Renome: Glória 7, Honra 3

Teia (no lugar de Chi) 8, Força de Vontade 9, Saúde 18

Gata Negra

Dotada do poder de alterar as probabilidades ou contando apenas com suas habilidades atléticas, esta ladra reformada costuma significar encrenca. Deixando suas tendências criminosas de lado, a "felina fatal" Felicia Hardy se apaixonou pelo Homem Aranha e juntou-se a ele em sua cruzada contra o crime — deixando o cabeça-de-teia caidinho por suas belas patas. Quando o relacionamento dos dois terminou, o velho ditado ficou mais do que comprovado: quando um gato preto cruza o seu caminho, é sinal de azar...

3D&T

F1 (corte), H3, R2, A2, PdF0, 10 PVs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Aceleração, Perícia Crime

Desvantagens: Má-Fama

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 5; Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 3, Manha 5, Lábia 2; Segurança 5, Sobrevivência 2; Computador 1, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Contatos 4, Recursos 2

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 1

Manobras Especiais: Triple Strike, Backflip Kick, Foot Sweep, Flying Thrust Kick, Thigh Press, Jump, Flying Heel Stomp, Kippup

Combo: Triple Strike para Flying Heel Stomp para Foot Sweep (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 3

Chi 2, Força de Vontade 7, Saúde 14

GURPS Supers

ST 13, DX 18, IQ 14, HT 16

Vantagens: Muito Bonita, Ultraflexibilidade das Juntas, Reflexos em Combate, Senso de Direção, Prontidão +4, Noção do Perigo, Intuição, Recuperação Alígera, Contatos (de rua, confiáveis, 12 ou menos)

Desvantagens: Reputação -1, Compulsão (por ação), Aziago (nível 3)

Perícias: Briga 21, Judô 18, Escalada 19, Saltos 19, Acrobacia 18, Manha 18, Sex-Appeal 19, Arrombamento 17

Equipamento: uniforme sexy, luvas que conferem Garras Curtas (dano +2) arpéu, corda, várias ferramentas de ladrão

Electro

Um joão-ninguém transformado em um assassino com poderes elétricos, Maxwell Dillon tem sido uma ameaça ao Homem-Aranha desde seus primeiros dias como combatente do crime, seja em seus ataques solitários ou como um membro do Sexteto Sinistro.

3D&T

F1, H2, R2, A3, PdF4 (elétrico, é claro...), 10 PVs

Vantagens: Eletricidade, Armadura Extra (elétrico), Ataque Especial (PdF, Área), Superpoder de Paralisia (somente máquinas e construtos), Poder Único: pode cancelar a Aderência do Homem-Aranha (baseada em eletricidade estática)

Desvantagem: Má-Fama

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2; Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Intimidação 3, Manha 3; Segurança 3, Furtividade 2; Computador 3

Antecedentes: Fama 1

Técnicas: Soco 3, Chute 1, Bloqueio 2 (5 contra eletricidade), Apresamento 0, Esportes 2, Foco 6

Manobras Especiais: Lightning Uppercut (Flaming Dragon Punch), Shock Treatment, Electro Blast (Sonic Boom)

Renome: Glória 7, Honra 1

Chi 8, Força de Vontade 4, Saúde 12

GURPS Supers

ST 12, DX 13, IQ 12, HT 13

Vantagens: Imunidade, Absorção (eletricidade) 15, RD 20 (energia em geral), Surf Somático (eletricidade, causa 1D de dano ao contato +40%)

Desvantagens: Cobiça, Reputação -2

Perícias: Briga 15, Manha 13, Matemática 12, Eletrônica 12, Mecânica 13, Intimidação 13

Poderes: Relâmpago NH 16, Potência 12 (Instantâneo +20%, Afeta Área +50%, Área Expandida *4 +80%, Retardo +40%); Suprimir NH 15, Potência 15 (Área Expandida *3 +60%, Prazo Dilatado *2 +60%)

Mysterio

Este especialista em efeitos especiais hollywoodianos personificou pela primeira vez o senhor da ilusões, Mysterio, para ludibriar o esperto herói aracnídeo. O mestre da magia e do hipnotismo combateu o herói por anos, mas suicidou-se após ter sido diagnosticado como vítima de câncer no pulmão e tumor no cérebro. Seu ato final foi um intrincado plano aplicado sobre o herói conhecido como Demolidor. Mas ele estará realmente morto, ou tudo foi apenas mais uma ilusão?

3D&T

F0, H3, R1, A2, PdF3 (luz, mas pode variar), 5 PVs

Vantagens: Genialidade, Invisibilidade, Superpoder de Ilusão Avançada (Luz e Ar 8, Fetiche: Máquinário), Máquinas (variadas), Perícia Máquinas

Desvantagens: Má-Fama, Ponto Fraco ("Tudo são truques ou espelhos")

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2; Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 5; Condução 2, Segurança 5, Furtividade 2; Computador 5, Investigação 2, Mistérios 1

Antecedentes: Fama 2

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 1, Foco (via equipamento) 5

Manobras Especiais: Cobra Charm, Fireball, Stunning Shout, Thunderclap, Invisibility

Renome: Glória 5, Honra 1

Energia (em vez de Chi) 7, Força de Vontade 8, Saúde 10

GURPS Supers

ST 10, DX 15, IQ 16, HT 12

Vantagens: Talento para Matemática, Ultraflexibilidade das Juntas, Memória Eidética 1

Desvantagens: Cobiça, Compulsão (grandes esquemas)

Perícias: Armas de Feixe 16, Matemática 19, Eletrônica 20, Mecânica 20, Engenharia (Elétrica) 19, Engenharia (Mecânica) 20, Operação de Computadores 20, Programação de Computadores 21, Prestidigitação 21, Manha 18, Lábia 17, Atuação 17, Dissimulação 18, Fuga 16, Hipnotismo 17, Disfarce 18, Operação de aparelhos Eletrônicos (Hologramas) 24, Operação de apa-

relhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) 20, Operação de aparelhos Eletrônicos (Sensores) 18, Armadilhas 22

Uniforme: RD 15, DP 3, Respiração Desnecessária (Por 1 hora apenas –30%)

Projetores Holográficos: Ilusão NH 21, Potência 45 (Animada +20%, Móvel +20%)

Bombas de Fumaça: Fumaça NH 18, Potência 1 (Área Expandida *12 +240%)

Lagarto

Em uma desesperada tentativa de regenerar seu braço direito amputado, o Dr. Curtis Connors injetou em si mesmo uma fórmula experimental baseada no metabolismo dos répteis. O soro cumpriu seu objetivo, mas custou a humanidade de Connors: o cientista se transformou em um monstro híbrido de réptil e humano: o Lagarto. Primitivo e astuto, com imensa força física e o poder de controlar outros répteis, a selvagem criatura espera sua chance de suplantar a humanidade com toda uma raça reptiliana!

3D&T

F6, H5, R5, A4, PdF3 (cont.), 25 PVs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Regeneração, Telepatia (répteis apenas), Superpoder de Dominação Total (répteis apenas)

Desvantagens: Monstruoso, Fúria, Maldição (mudança descontrolada)

Street Fighter

Lagarto/Dr. Connors

Atributos: Força 18/2, Destreza 5/2, Vigor 5/2; Carisma 1/2, Manipulação 1/2, Aparência 0/2; Percepção 3/2, Inteligência 1/4, Raciocínio 3/2

Habilidades: Prontidão 5/1, Intimidação 3/0; Furtividade 3/0; Medicina 0/4

Antecedentes (Dr. Connors apenas): Staff 2

Técnicas (Lagarto apenas): Soco 5, Chute 2, Bloqueio 4, Apresamento 2, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais (Lagarto apenas): Cobra Charm (répteis apenas), Power Uppercut, Dashing Punch, Jump, Jumping Shoulder Butt, Regeneration, Telepatia (répteis apenas)

Renome: Glória 7/2, Honra 1/4

Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 18/12

GURPS Supers

Lagarto

ST 100, DX 18, IQ 7, HT 18

Vantagens: Garras, RD 20, Golpeador (cauda, alcance 2 hexes, GDP/Contusão), Força de Vontade +8, Prontidão +5, Recuperação Física (Rápida), Falar com Animais (répteis apenas)

Desvantagens: Aparência (Hediondo), Desdobramento de Personalidades (Dr. Curt Connors/Lagarto), Fúria

Perícias: Briga 22, Saltos 18, Arremesso 17

Poder: Controle de Animais (répteis apenas), NH 18, Potência 30

Dr. Curt Connors

ST 9, DX 10, IQ 15, HT 12

Vantagens: Grupo de Aliados, Reputação +1 (comunidade científica)

Desvantagens: Maneta (um braço), Mudança Descontrolada, Desdobramento de Personalidades

Perícias: Química 16, Bioquímica 15, Genética 15, Medicina 13, Fisiologia 15, Veterinária 14, Zoologia 14

Camaleão

O policial à paisana na esquina. Seu vizinho. Mesmo um dos inúmeros super-heróis presentes na cidade. O talentoso criminoso conhecido somente como Camaleão é um mestre dos disfarces, capaz de manipular sua pele maleável de acordo com sua vontade.

Adepto da arte da imitação, ele pode personificar qualquer um, graças a aparelhos especiais que permitem a ele registrar a aparência de qualquer pessoa.

3D&T

F0, H1, R1, A1, PdF1, 5 PVs

Vantagens: Aparência Inofensiva (sempre que ele quiser!), Genialidade, Invisibilidade, Perícia Crime

Desvantagens: Má-Fama

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 0-5; Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 1, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 5; Condução 2, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 3; Computador 5, Investigação 2, Mistérios 1

Antecedentes: Fama 2

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 1, Foco (via equipamento) 4

Manobras Especiais: Cobra Charm, Invisibility (nova manobra, apresentada na DB #80)

Renome: Glória 5, Honra 1

Chi 5, Força de Vontade 8, Saúde 10

GURPS Supers

ST 10, DX 14, IQ 16, HT 11

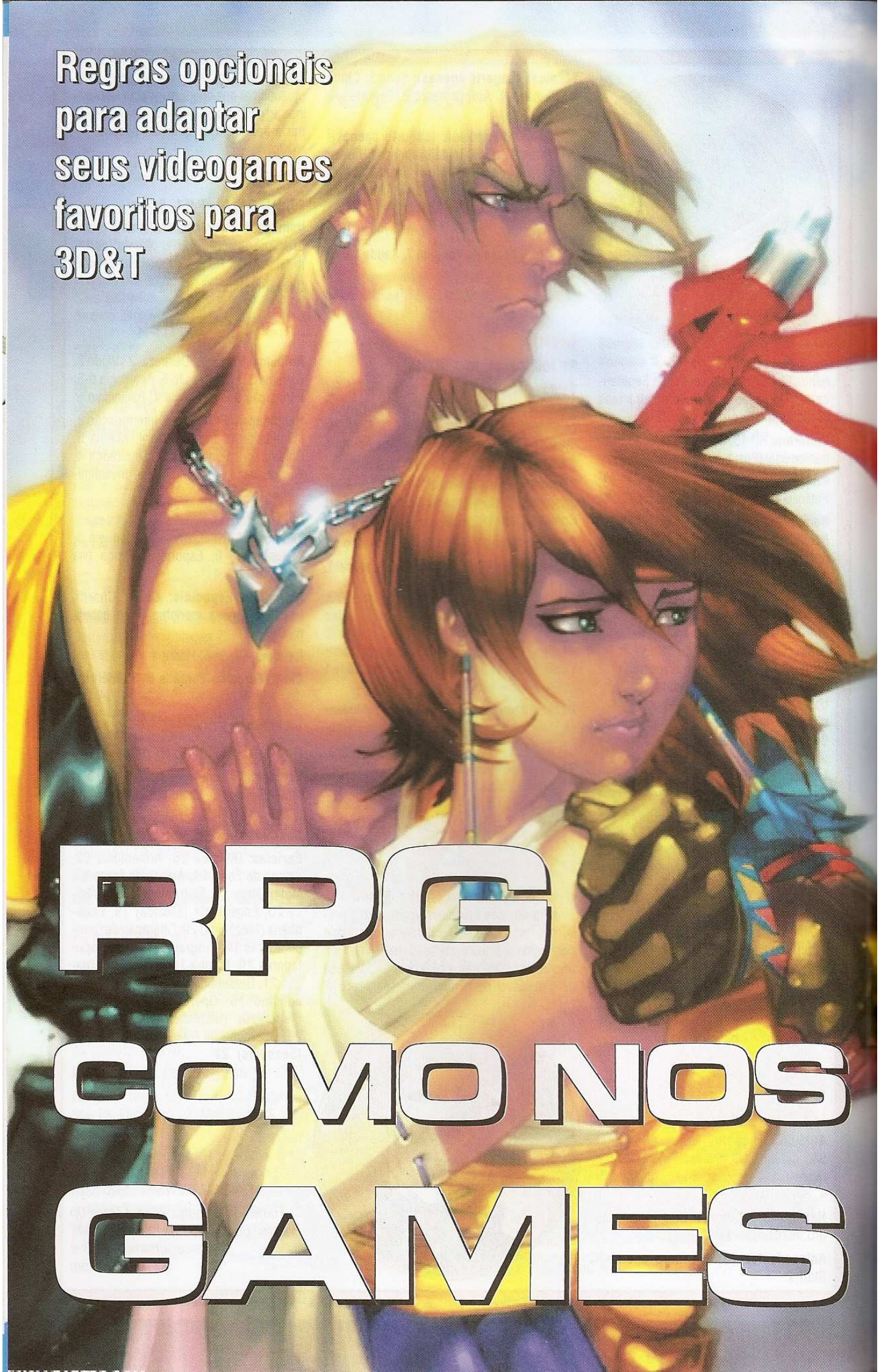
Vantagens: Carisma +4, Empatia, Memória Eidética 2, Muito Bonito (se assim quiser), Voz Melodiosa

Desvantagens: Cobiça

Perícias: Disfarce 26, Armadilhas 22, Armas de Fogo 14, Armas de Feixe 12, Matemática 19, Eletrônica 20, Mecânica 20, Engenharia (Elétrica) 19, Engenharia (Mecânica) 20, Operação de Computadores 19, Programação de Computadores 19, Manha 19, Lábia 19, Atuação 21, Dissimulação 21, Fuga 18, Hipnotismo 19, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) 20, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores) 22

FLAVIUS (regras)
& J.M.TREVISAN (históricos)

Fontes de pesquisa: Marvel Team-Up Rooster Book (http://members.aol.com/marvelsaga/teamup.html) e www.marvel.com



Regras opcionais para adaptar seus videogames favoritos para 3D&T

RPG COMO NOS GAMES

Final Fantasy X (na página oposta) e VIII: é assim que os japoneses preferem seus RolePlaying Games

Os EUA são o maior mercado do mundo em jogos de RPG. O Brasil é o segundo. Isso, claro, quando falamos do RPG de mesa convencional. Aquele com livros, dados, ficha de personagem...

O Japão também aprecia RPG, mas seus adeptos preferem versões eletrônicas (que muitos nem mesmo reconhecem como legítimos RolePlaying Games). Videogames como **Phantasy Star**, **Xenogears**, **Breath of Fire**, **Star Ocean**, **Chrono Cross** e o eterno **Final Fantasy** são uma grande paixão dos japoneses. Durante anos os jogos desse tipo foram considerados "chatos" pelos gamemaníacos do ocidente (mesmo porque, durante muito tempo, eles só existiam em idioma japonês...). Mas agora as coisas começam a mudar, especialmente com o surgimento de versões em inglês — e também títulos ocidentais como **Baldur's Gate**, **Torment** e **Pool of Radiance.**

Apesar da imensa quantidade de títulos disponíveis, os RPGs eletrônicos — principalmente os japoneses — seguem uma mecânica própria. Algumas regras e poderes podem ser diferentes, mas a estrutura básica é a mesma: encontros aleatórios, telas de batalha, customização de armas, a conquista de magias e ataques especiais cada vez melhores... Após jogar um ou dois destes títulos, você conseguirá lidar muito mais facilmente com outros games de mesmo tipo.

3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição é um jogo de RPG baseado em mangá, anime e videogames. Suas regras não buscam reproduzir situações reais ou mesmo coerentes — outros jogos se encarregam disso muito bem. Seu objetivo principal é ser simples de aprender e rápido de jogar.

A mecânica de **3D&T** é muito parecida com aquela usada em RPGs eletrônicos japoneses, mas não igual. Portanto, vamos apresentar a seguir uma série de regras opcionais para aproximá-lo ainda mais dos games. Tais regras devem ajudar os Mestres a transportar para sua campanha elementos de seus RPGs eletrônicos favoritos — ou mesmo rolar campanhas inteiras baseadas nesses mesmos games. Todas elas podem ser adotadas em campanhas já existentes, sem a necessidade de modificar nenhum personagem ou seu custo em pontos.

No final desta matéria apresentamos também uma nova Ficha de Personagem própria para estas regras.

Turno de Combate

Para simular os combates de RPGs eletrônicos, as regras normais de **3D&T** sofrem algumas mudanças.

Em condições normais de combate, não há necessidade de testes de Habilidade para ataques. Todos os ataques são considerados Ataques Simples, e acertam automaticamente. No entanto, durante circunstâncias muito difíceis ou especiais (por exemplo, lutar em gelo escorregadio, uma floresta de espinhos ou sobre um precipício), o Mestre pode exigir testes de Habilidade, não para acertar, mas para evitar que o atacante sofra algum efeito indesejado (como cair ou sofrer dano).

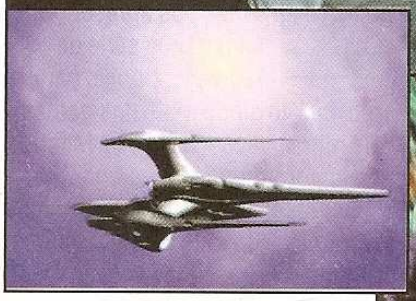
Ataques e manobras especiais, como um Ataque Especial ou Ataque Múltiplo, também não exigem testes de Habilidade. No entanto, usá-las consome Pontos de Magia (veja mais adiante).

Um "combate videogame" é resolvido com ataques mais rápidos e menos rolagens de dados. A quantidade de acertos é maior, mas a perda de Pontos de Vida para cada golpe bem sucedido é menor. O Turno de Combate passa a ser resolvido assim:

Como Jogar?

Para usar as regras deste artigo você precisa possuir o Manual 3D&T. Ele pode ser encontrado em bancas, lojas e livrarias especializadas em RPG, ou por pedido diretamente à Trama Editorial pelos fones (11) 3849-2266 ou 3849-1159

Star Ocean: histórias longas e cativantes garantem o sucesso do RPG eletrônico



Passo 1 • Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta o resultado à sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração e/ou +2 por Teleporte quando houver. Combatentes com Iniciativa mais alta atacam primeiro. Em caso de empate, os combatentes agem ao mesmo tempo. Este teste é feito apenas uma vez, no primeiro turno do combate: o valor de Iniciativa é mantido até o final da luta.

Passo 2 • Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, sem testes de Habilidade. A Força de Ataque será igual a H+F (para ataques corporais) ou H+PdF (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Exemplo: um atacante com H4 e F3 terá uma Força de Ataque 7 (não 7d). Cada dado de dano extra oferecido por Vantagens ou manobras especiais aumenta a FA em +1 ponto (um Ataque Especial, que normalmente concede dano+2d, passa a oferecer FA+2).

Passo 3 • Acerto Crítico: antes de determinar a Força de Ataque final, o atacante faz um teste de Habilidade-1. Caso seja bem-sucedido, conseguirá um acerto crítico. Dobre o valor de sua Força ou PdF (mas não outros bônus). Exemplo: um atacante com F4, H2 e Ataque Especial consegue um acerto crítico. Sua FA final será 8 (por F4x2) +2 (por H) +2 (por Ataque Especial), total FA 12.

Passo 4 • Esquiva: qualquer vítima de um ataque (seja por Força ou PdF) tem direito a uma Esquiva, mas ela será difícil de conseguir. Faça um teste de Habilidade -2. Inclua +1 por Aceleração e/ou +2 por Teleporte quando houver. Caso a Esquiva seja bem-sucedida, o ataque foi completamente evitado.

Passo 5 • Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a H+A. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Exemplo: um atacante com F3 e H2 (FA 5) ataca um alvo com H2 e A1 (FD 3). 5-3=2. A vítima perde 2 PVs por este ataque. Caso a FD do alvo seja igual ou superior à FA do atacante, mesmo assim a vítima perde pelo menos 1 PV para cada ataque bem-sucedido. (Exceção: uma FD duas vezes maior que uma FA absorve totalmente qualquer dano.)

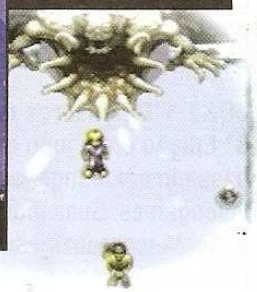
Pontos de Magia

As regras normais de **3D&T** dizem que um mago, clérigo ou outro usuário de magia deve gastar seus próprios Pontos de Vida para ativar seus poderes. No entanto, RPGs eletrônicos — e também outros títulos convencionais, como o **Sistema Daemon** — usam um recurso diferente: os Pontos de Magia.

Qualquer personagem, mago ou não, tem uma quantidade de Pontos de Magia (daqui por diante também chamados de PMs) igual a seus Pontos de Vida. Sempre que um mago deseja conjurar uma magia, ela vai consumir PMs em vez de PVs. Esta opção existe apenas para magias (ou seja, poderes que usam Focus), Superpoderes (uma Vantagem explicada em **U.F.O.Team**) e certas Vantagens descritas a seguir.

Note que, caso os Pontos de Magia sejam adotados como regra, não existe mais a opção de usar PVs para abastecer magias ou poderes. Portanto, se ficar sem PMs, você não poderá usar PVs em seu lugar.

Caso os PVs de um personagem sejam reduzidos devido a ferimentos e outros motivos, isso não reduz seus PMs. O inverso também é válido — gastar ou perder PMs não



Alundra: a mecânica especial dos games

afeta os PVs. Exceto pelo fato de que sua quantidade inicial é a mesma, estes atributos não têm nenhuma outra ligação entre si.

Magias de cura, poções, tratamento médico e outras formas de recuperar PVs não servem para restaurar Pontos de Magia. Estes podem ser recuperados apenas com descanso (1 PM a cada dez minutos, ou duas horas para todos os PMs, a critério do Mestre), ou através de poções e itens especiais. Estes itens são muito mais raros — e caros — que aqueles destinados a curar PVs.

Magias de Cura

Quando usamos os Pontos de Magia, as magias de cura apresentadas no **Manual 3D&T** funcionam de forma diferente:

Cura Mágica: cada nível de seu Focus em Água ou Luz permite curar 1d PVs em si mesmo ou qualquer outra criatura, de forma normal. No entanto, em vez de ser limitada a certo número de utilizações por dia, a magia consome 2 PMs para cada 1d PVs curados. (Exemplo: um clérigo com Água 3 decide restaurar 3d PVs em um companheiro. Ele vai gastar 6 PMs.) Usada para curar doenças, venenos, cegueira, paralisia e outras aflições, Cura Mágica consome 4 PMs.

Cura Sagrada: permite a um paladino curar em qualquer criatura (exceto ele mesmo), através do toque de suas mãos, uma quantidade de PVs igual à quantidade que ele tiver no momento. Consome 4 PMs por utilização.

Cura Total: permite restaurar todos os PVs de uma criatura ao custo de 8 PMs. Pode ser usada várias vezes sobre a mesma criatura sem limite de tempo. Usada para curar doenças, venenos, cegueira, paralisia e outras aflições poderosas (que não possam ser vencidas através de Cura Mágica), Cura Total consome 12 PMs.

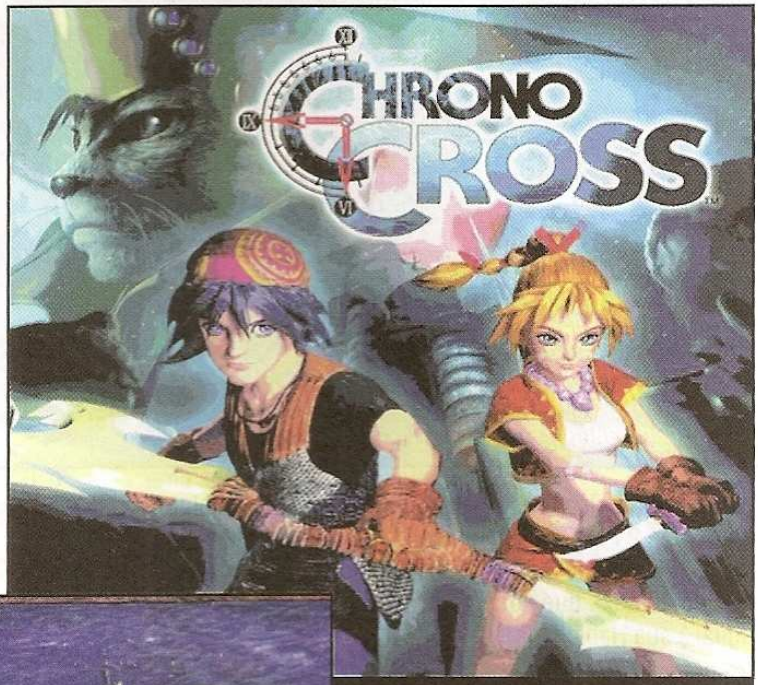
Ressurreição: quando utilizada, esta magia consome todos os PMs do clérigo e TAMBÉM seus PVs, ambos reduzidos a zero. Serão necessárias 4d horas de descanso para recobrar 1 PV e 1 PM.

Por um custo em PMs três vezes maior, um personagem pode lançar uma mesma magia de cura sobre todos os seus aliados ao mesmo tempo. Esta é uma versão AA ("All Allies", Todos os Aliados). Então você poderia, por exemplo, gastar 6 PMs para lançar Cura Mágica e restaurar 1d em todos os seus colegas. Ou 24 PMs para lançar Cura Total sobre todos eles. O número máximo de aliados (ou inimigos, no caso de mortos-vivos) que você pode afetar é igual a seu Focus em Água ou Luz, aquele que for mais alto. (Note que, embora Cura Sagrada também possa ser usada assim, o paladino ainda deve tocar seus alvos com as mãos.)

Vantagens e Pontos de Magia

Nos games, personagens não-magos também têm Pontos de Magia, mas eles são empregados para abastecer golpes especiais e outros poderes. O mesmo acontece em **3D&T.**

Personagens não-magos (que não tenham Focus) precisam gastar Pontos de Magia para ativar certas Vantagens.

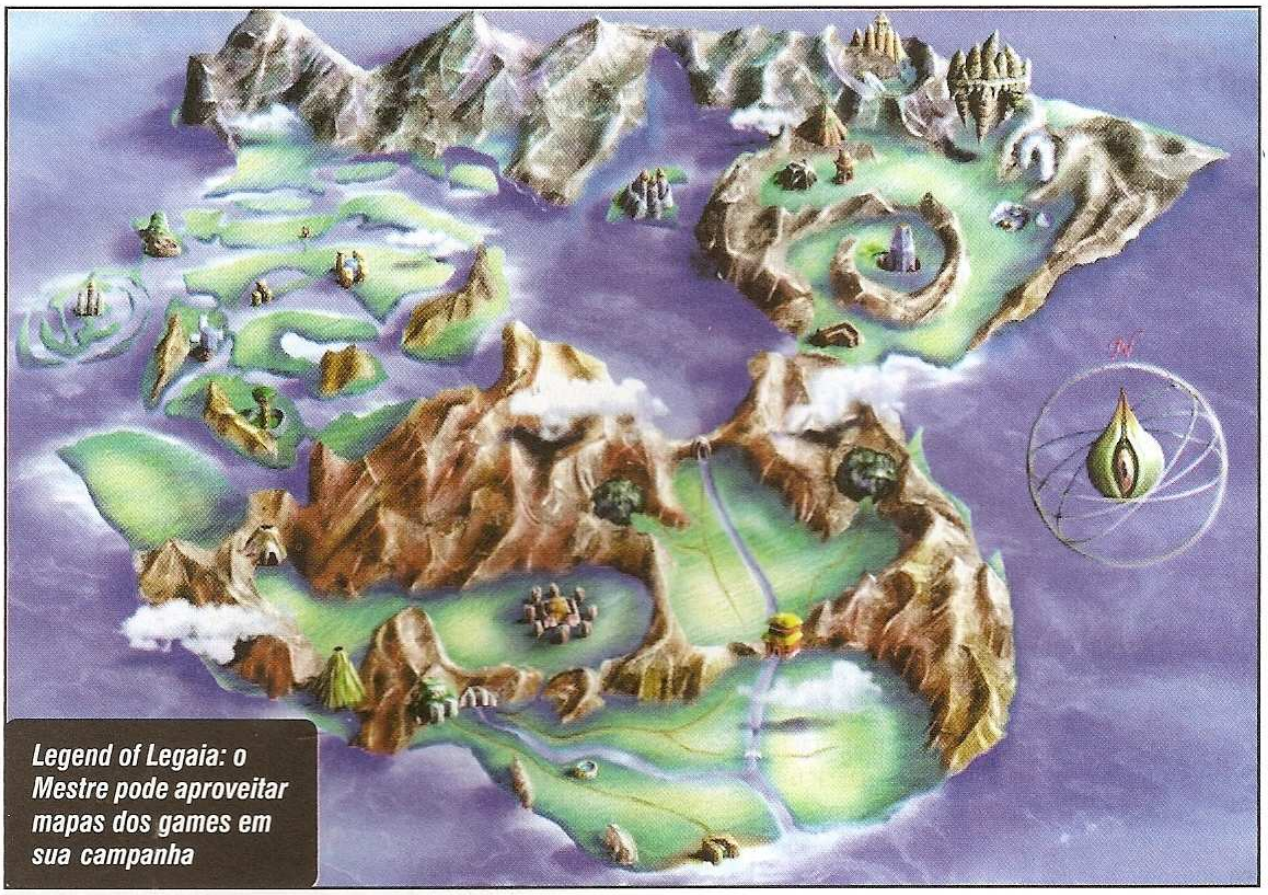


Chrono Cross: com o novo Turno de Combate e os Pontos de Magia, é mais fácil transportar estes jogos para 3D&T

Você não poderá usar nenhuma das seguintes Vantagens caso esteja sem PMs suficientes para ativá-las:

Ataque Especial: usar um Ataque Especial consome 2 PMs. O ataque acerta automaticamente, sem a necessidade de testar Habilidade (mas o alvo ainda pode tentar se esquivar). O custo aumenta em +8 PMs para ataques de Área, +2 PMs para Paralisantes e +2 PMs para Teleguiados. Veja mais adiante as regras para novos Ataques Especiais.

Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo: você não pode utilizar estas técnicas caso não possua as Vantagens de mesmo nome. Quando faz um Ataque ou Tiro Múltiplo,



Legend of Legaia: o Mestre pode aproveitar mapas dos games em sua campanha

você não precisa testar Habilidade — mas cada golpe consome 2 PMs. Assim, atacar três vezes na mesma rodada consome 6 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada ainda é igual à sua Habilidade.

Deflexão: cada utilização consome 2 PMs. Não é necessário testar Armadura para ser bem-sucedido.

Paralisia: cada utilização consome 2 PMs. Não é necessário testar Habilidade para acertar, mas o alvo ainda tem direito a seu teste de Resistência.

Telepatia: pode ser usada em combate para determinar uma das características de um adversário, à escolha do jogador (F, H, R, A, PdF, PVs ou PMs atuais). Cada utilização conta como uma ação (ou seja, o personagem não pode fazer mais nada durante aquela rodada) e consome 4 PMs. O alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Área de Batalha, Forma Alternativa, Invisibilidade, Levitação, Reflexão, Separação, Teleporte, Toque de Energia: todas consomem 4 PMs para cada utilização. Qualquer teste normalmente exigido para invocar estes poderes é automaticamente bem-sucedido (por exemplo, usar Reflexão não exige nenhum teste de Armadura). No entanto, os alvos ainda têm direito a Esquivas e outros testes normalmente permitidos para evitar seus efeitos.

Para efeito de criaturas que sofrem dano apenas por magia e armas mágicas, TODOS os ataques que utilizam Pontos de Magia são considerados mágicos.

Novos Ataques Especiais

Em **3D&T**, qualquer personagem pode fazer um teste de H-1 para aumentar o dano de seu ataque em +1d. Possuindo a Vantagem Ataque Especial (1 ponto), a mesma manobra aumenta o dano em +2d. Para ambos, usando regras de videogame, o teste de Habilidade é substituído pelo gasto de 2 Pontos de Magia.

No entanto, personagens de RPGs eletrônicos conquistam poderes cada vez maiores ao longo da aventura. À medida que ganham experiência, aprendem novos e poderosos golpes, que causam mais dano, podem atingir mais alvos e também consomem mais Pontos de Magia. Para imitar essa habilidade, qualquer personagem jogador pode comprar novos Ataques Especiais superiores aos anteriores.

A seguir temos a progressão de Ataques Especiais, seu custo em Pontos de Experiência, o número de inimigos que eles podem atingir de cada vez (um, três ou todos, "All Enemies"), sua Força de Ataque e seu consumo em Pontos de Magia.

Ataque Especial 0: manobra que pode ser usada por qualquer personagem. 1E, FA+1, 2 PMs.

Ataque Especial I: a versão normal. 1E, FA+2, 2 PMs.

Ataque Especial II: 10 PEs, 3E, FA+2, 4 PMs.

Ataque Especial III: 10 PEs, AE, FA+2, 8 PMs.

Ataque Especial IV: 20 PEs, 1E, FA+4, 4 PMs.

Ataque Especial V: 20 PEs, 3E, FA+4, 8 PMs.

Ataque Especial VI: 20 PEs, AE, FA+4, 12 PMs.

Ataque Especial VII: 30 PEs, 1E, FA+6, 8 PMs.

Ataque Especial VIII: 30 PEs, 3E, FA+6, 12 PMs.

Ataque Especial IX: 30 PEs, AE, FA+6, 16 PMs.

Ataque Especial X: 40 PEs, 1E, FA+8, 12 PMs.

Ataque Especial XI: 40 PEs, 3E, FA+8, 16 PMs.

Ataque Especial XII: 40 PEs, AE, FA+8, 20 PMs.

Apenas o Ataque Especial I pode ser comprado durante a criação do personagem, como uma Vantagem (1 ponto); os demais devem ser comprados em campanha, com Pontos de Experiência.

Cada Ataque tem como pré-requisito todos os anteriores. Então, mesmo que você tenha 10 Pontos de Experiência para gastar, não pode comprar um AE III se não tem ainda AE I e II.

Mesmo depois de comprar Ataques novos, você ainda pode usar os antigos sempre que quiser — afinal, eles gastam menos Pontos de Magia.

Locais de Recuperação

Em grande parte dos RPGs eletrônicos — especialmente aqueles baseados em fantasia medieval —, os personagens podem recuperar todos os seus Pontos de Vida e Pontos de Magia descansando em uma estalagem durante uma noite. Seguindo a mecânica destes games, o Mestre pode determinar esta como a única forma de recuperar PVs e PMs com descanso (afinal, não faz mesmo muito sentido que um grupo de aventureiros consiga se recobrar de ferimentos em uma masmorra, floresta ou estrada).

O custo desse serviço depende da qualidade do estabelecimento e da quantidade de membros no grupo. Pelos padrões de **3D&T**, pode variar de cinco Moedas (um estábulo ou pensão familiar muito humilde) até 150 Moedas (uma torre luxuosa) por pessoa. A média geral é de 30 Moedas. Personagens podem tentar testes de Manipulação ou outros meios para conseguir preços menores.

Alguns outros cenários não usam estalagens para descanso, e sim pontos mágicos especiais de recuperação. Em **Lunar**, por exemplo, estátuas da deusa Athena restauram magicamente todos os PVs e PMs de um grupo com um simples toque. Estas estátuas são encontradas em cada grande cidade do mundo, mas não em masmorras e lugares selvagens. No mundo de **Tormenta**, estátuas de Lena — a Deusa da Cura — poderiam restaurar todos os PVs de todos os membros do grupo, enquanto estátuas da Deusa da Magia Wynna fariam o mesmo com seus PMs.

Xenogears: como em um jogo de mesa, cada game tem seu grupo de heróis

Itens de Recuperação

Nos mundos medievais dos RPGs eletrônicos, é absolutamente normal encontrar itens (mágicos ou não) de cura à venda em qualquer cidade. Em alguns casos, são poções de cura; em outros, frutos ou ervas com propriedades curativas. Em combate, usar um destes itens conta como uma ação e consome uma rodada.

A seguir temos uma pequena lista de itens, seus efeitos e preços médios. Cabe ao Mestre determinar a verdadeira natureza do item (uma poção, fruta rara, cristal mágico, alimento revigorante...). Itens mais poderosos podem não estar disponíveis em todas as cidades, especialmente aquelas de pequeno porte.

Cura Menor: restaura 2 PVs. 10 Moedas.

Cura Média: restaura 5 PVs. 50 Moedas.

Cura Maior: restaura 10 PVs. 100 Moedas.

Cura Total: restaura todos os PVs. 300 Moedas.

Lunar: Silver Star Story: encontros aleatórios rendem Pontos de Experiência

Magia Menor: restaura 2 PMs. 100 Moedas.

Magia Média: restaura 5 PMs. 500 Moedas.

Magia Maior: restaura 10 PMs. 1000 Moedas.

Magia Total: restaura todos os PMs. 3000 Moedas.

Cura & Magia Menores: restaura 2 PVs e 2 PMs. 150 Moedas.

Cura & Magia Médias: restaura 5 PVs e 5 PMs. 750 Moedas.

Cura & Magia Maiores: restaura 10 PVs e 10 PMs. 1500 Moedas.

Cura & Magia Totais: restaura todos os PVs e PMs. 4500 Moedas.

Antídoto Menor: cura venenos, doenças, cegueira, paralisia e outros males que possam ser curados com Cura Mágica. 50 Moedas.

Antídoto Médio: cura males que só possam ser curados com Cura Total. 500 Moedas.

Antídoto Maior: cura males que só possam ser curados com Cura de Maldição. 5000 Moedas.

Antídoto Total: cura males que só possam ser curados com Desejo (mas NÃO concede desejos!). 15000 Moedas.

Por um custo em Moedas quatro vezes maior, você pode comprar itens (em geral na forma de poções que exalam vapores seletivos a longas distâncias) do tipo AA, que afetam todos os seus aliados ao mesmo tempo — ou até 1d+2 aliados, dependendo da decisão do Mestre.

Aliados Conjurados

Eternizados pelas GFs, as Guardian Forces de **Final Fantasy**, estes Aliados são na verdade um tipo de magia. Quando utilizada, invoca uma criatura mágica que manifesta algum tipo que poder especial. Esse poder vai desde um ataque devastador, que atinge um ou mais alvos, a uma magia de cura ou proteção.

Um Aliado Conjurado não pode ser atacado ou afetado como uma criatura normal — ele apenas surge em cena, realiza sua mágica e desaparece no mesmo turno. Esse Aliado também não pode executar quaisquer outras tarefas, como fornecer informações ou transportar o grupo (a menos que seu poder especial seja justamente esse). Cada Aliado tem apenas um tipo de poder.

As formas como um Aliado Conjurado pode ser conquistado variam. Eles podem fazer parte do próprio personagem, como poderes ganhos com treino e esforço (ou seja, comprados com Pontos de Experiência). Ou podem ser invocados a partir de um item mágico, como um anel, varinha, estatueta ou carta de baralho. No entanto, Aliados Conjurados NÃO podem ser comprados como se fossem Vantagens, durante a criação do personagem — eles só podem ser obtidos em campanha.

Cada Aliado tem seu poder baseado em um dos seis Caminhos Elementais da Magia: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz

Alexander, Shiva, Bahamut e Siren: as cobiçadas Guardian Forces de Final Fantasy

ou Trevas. O ataque de um Aliado é sempre considerado mágico e acerta automaticamente, sem testes. Uma Esquiva bem sucedida reduz sua Força de Ataque à metade.

Conjurar um Aliado conta como uma ação e consome um turno. Além disso, consome certa quantidade de Pontos de Magia: quanto maior o poder do Aliado, mais PMs serão necessários para invocá-lo. Aliados Conjurados podem ser utilizados APENAS em situações de combate.

Veja no quadro "Avatares do Panteão" uma lista de Aliados Conjurados inspirada nos deuses do mundo de **Tormenta.** O Mestre também pode inventar seus próprios Aliados, baseando-se ou não em seu game favorito.

Breath of Fire: ficar andando por aí acaba em Encontros Aleatórios...

Encontros Aleatórios

Um Encontro Aleatório (ou Random Encounter) ocorre quando os personagens jogadores estão percorrendo lugares perigosos, habitados por monstros e criaturas que procuram presas. Eis porque, entre aventureiros viajando por regiões selvagens, é prática indispensável manter um ou mais heróis vigiando enquanto os outros dormem.

Encontros Aleatórios são muito utilizados em RPGs eletrônicos. São aqueles que acontecem de repente quando o personagem percorre dungeons ou lugares abertos (em geral o World Map).

Em RPG de mesa, quem controla os Encontros Aleatórios é o Mestre. Ele pode fazer isso seguindo seu próprio julgamento (ou seja, o Encontro acontece quando ele quiser) ou rolando seus dados: dependendo do resultado, uma ou mais criaturas podem surgir no caminho dos heróis, ou encontrá-los enquanto eles descansam. Ao contrário dos videogames, nem sempre um Encontro Aleatório precisa resultar em combate — isso depende da criatura encontrada e das reações dos jogadores. Por exemplo, em vez de atacar o grupo de goblins que surge de repente, os aventureiros podem tentar suborná-los ou conseguir informações.

Cada jogo de RPG e cada cenário tem suas próprias regras para Encontros. Em Arton, o mundo de **Tormenta**, cada região tem seus Monstros Errantes (como são chamadas as criaturas que podem aparecer em Encontros Aleatórios). Tipicamente role um dado (1d6) para cada hora em que os personagens percorrem áreas selvagens e perigosas. Caso o resultado seja 1, um Encontro acontece.

Tesouros!!!

Por estranho que pareça, em RPGs eletrônicos, praticamente todos os inimigos e monstros derrotados deixam certa quantia em dinheiro para os vencedores.

Se quiser, o Mestre pode transportar esta regra para sua campanha. Some a pontuação de todos os inimigos derrotados e multiplique por dois: esta será a quantidade de Moedas deixada para o grupo. Exemplos: três soldados goblins (F0, H1, R1, A0, PdF1) deixam cair 18 Moedas; já um bando de seis soldados bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF0) recompensa o grupo com 120 Moedas. A quantia exata pode ser aumentada ou reduzida pelo Mestre livremente, mas a diferença raramente será maior ou menor que 50%.

Existe ainda uma pequena chance de que inimigos vencidos deixem itens mágicos. Para cada 100 Moedas ganhas em um combate, role um dado. Dependendo o total obtido, os inimigos deixam um item de recuperação de acordo com a seguinte tabela:

1-4: nenhum item.

5-9: um item de Cura Menor.

10-14: um item de Cura Menor (AA).

15-19: um item de Cura Média ou Antídoto Menor.

20-24: um item de Cura Média (AA) ou Antídoto Menor (AA).

25-29: um item de Cura Maior ou Antídoto Médio.

TORMENTA

Avatares do Panteão

*Estes são Aliados Conjurados baseados no mundo de **Tormenta**: são uma espécie de avatares temporários dos vinte deuses do Panteão. Sempre que um Avatar de Arton é conjurado, a imagem de seu respectivo deus surge nos céus de forma grandiosa, despejando sua magia sobre o campo de batalha.*

Aventureiros podem conquistar os Avatares alcançando locais secretos ou encontrando certos artefatos sagrados dos respectivos deuses (geralmente após uma longa e perigosa jornada) e pagando seu custo em Pontos de Experiência. Existe apenas um Avatar de cada, mas ele pode ser transferido para outra pessoa se o portador assim desejar. Caso o portador seja morto, o Avatar retorna ao local onde foi originalmente encontrado. (E não, ele não volta para o portador caso este seja ressuscitado.)

Logo após o nome de cada Avatar aparecem seu Caminho Elemental, o custo em PMs para a conjuração, o custo em Pontos de Experiência para conquistar o poder, e suas habilidades especiais.

***Tanna-Toh:** Luz, 5 PMs, 10 PEs; a Deusa do Conhecimento revela os atributos básicos (F, H, R, A, PdF, PVs e PMs atuais), Vantagens e Desvantagens de um único alvo, que tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.*

***Marah:** Luz, 10 PMs, 15 PEs; a Deusa da Paz oferece FD+2 e imunidade total contra magias e efeitos prejudiciais (exceto aqueles que causam dano) até o final do combate.*

***Allihanna:** Terra, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Natureza invoca uma matilha de lobos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com FA 6.*

***Valkaria:** Terra, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Ambição oferece FA+1 e FD+1 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.*

***Tenebra:** Trevas, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa das Trevas invoca uma sombra mágica sobre um único alvo, impondo um redutor de FA-2 e FD-2 até o final do combate. A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.*

***Grande Oceano:** Água, 15 PMs, 20 PEs; o Deus dos Mares varre o campo de batalha com uma onda furiosa, atacando todos os adversários presentes com FA 15.*

***Hyninn:** Ar, 15 PMs, 20 PEs; o Deus dos Ladrões*

30-34: um item de Cura Maior (AA) ou Antídoto Médio (AA).

35-39: um item de Cura Maior (AA), Antídoto Maior ou Magia Menor.

40-44: um item de Cura Maior (AA), Antídoto Maior (AA) ou Magia Menor (AA).

45-49: um item de Antídoto Maior (AA), Magia Média ou Cura & Magia Menor.

50-54: um item de Antídoto Maior (AA), Magia Média (AA) ou Cura & Magia Menor (AA).

55-59: um item de Magia Maior ou Cura & Magia Média.

60-64: um item de Magia Maior (AA) ou Cura & Magia Média (AA).

65-69: um item de Cura & Magia Maior.

70+: um item de Cura & Magia Maior (AA).

O Mestre pode alterar os resultados livremente. Note que itens de recuperação total não podem ser obtidos a partir desta tabela, a menos que o Mestre determine o contrário.

Note também que, nos games, até mesmo animais selvagens deixam dinheiro quando vencidos. Difícil entender como, digamos, uma matilha de cães selvagens ou uma planta carnívora ambulante poderia trazer moedas de ouro ou itens consigo! Cabe ao Mestre decidir quais oponentes trazem tesouros consigo, e quais não trazem.

Aventura, Campanha e Experiência

Games como **Final Fantasy**, **Chrono Cross** e outros oferecem histórias longas, complexas, ricas em personagens, fatos e lugares. Exigem cerca de 70 a 80 horas de jogo. Começam com heróis iniciantes abandonando suas aldeias ou vilas, desbravando florestas, desertos e masmorras, livrando o reino de vilões cada vez piores, e culminando com uma batalha épica que decidirá o destino do mundo ou do universo — após a qual, espera-se, os heróis viverão felizes para sempre.

***Final Fantasy X:** após uma longa campanha, o merecido repouso dos heróis*

Note que as histórias dos games são longas, com começo, meio e fim — mas compostas por muitas histórias curtas. Uma sucessão de pequenas aventuras. Comparadas a um RPG de mesa, são campanhas. E o Mestre pode muito bem aproveitar essa mesma estrutura.

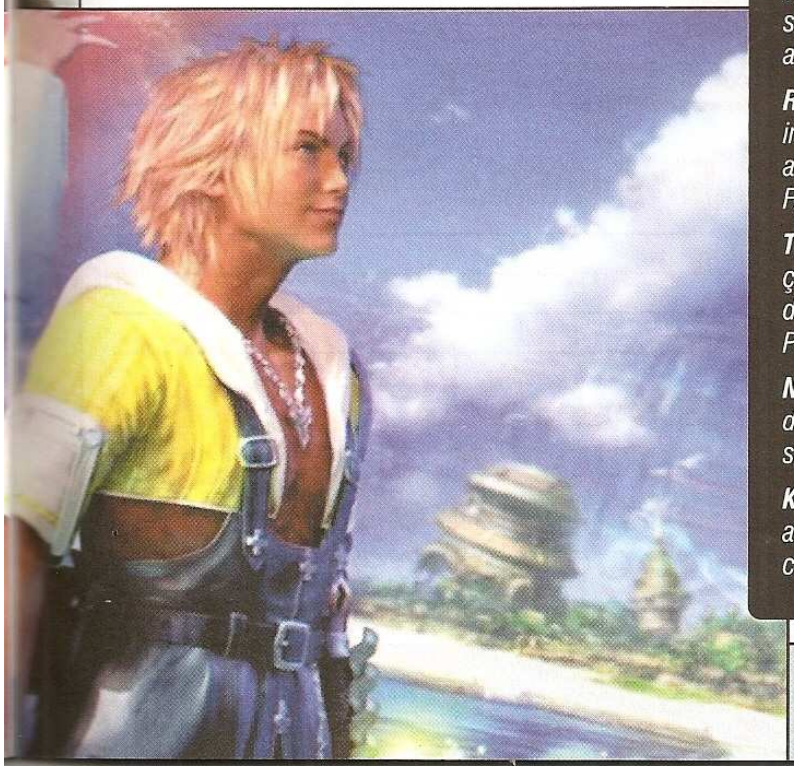
Decida exatamente quando cada aventura começa e termina. Uma forma simples de ver a coisa é: cada problema resolvido forma uma aventura. Deter os goblins que aterrorizam a aldeia natal dos heróis pode ser sua primeira aventura — e também o primeiro passo em sua longa jornada para derrubar o tirano que domina o continente. Este desafio simples poderia ser resumido em explorar uma floresta ou caverna, vencer vários soldados goblins (e outros monstros, talvez), e derrotar o chefe do bando. Nos games, o final de cada etapa costuma ser marcado com uma batalha contra o "boss" (chefe).

Elaborar a campanha desta maneira é muito útil no momento de premiar os jogadores com Pontos de Experiência. Nos games, os PEs são recebidos imediatamente após cada batalha — mas seria pouco prático fazer isso em RPG de mesa, pois depois de cada luta a aventura teria que ser interrompida para cálculos. O ideal é que o Mestre distribua os PEs ao final da aventura. Ou, caso esta tenha vários chefes, ao final da batalha contra cada um deles.

Uma vez que os heróis dos games ganham novos poderes muito rapidamente, o limite normal de 5 Pontos de Experiência para cada aventura concluída tornaria a evolução dos personagens lenta demais. O Mestre pode, em vez de calcular os PEs por cada inimigo vencido, simplesmente estabelecer um prêmio fixo. Digamos, 10 PEs ao terminar a primeira aventura, 15 PEs terminando a segunda, e assim por diante. Assim, ao final de cada etapa, os aventureiros podem elevar pelo menos um de seus atributos básicos ou comprar um novo poder — mais ou menos no mesmo ritmo dos games.

A pontuação inicial para personagens jogadores em campanhas estilo videogame permanece a mesma: 5 pontos.

PALADINO



oferece um bônus de +3 em Esquivas para um aliado até o final do combate.

Azgher: *Fogo, 10 PMs, 30 PEs; o Deus do Sol lança um raio de fogo sobre um único alvo e explode com FA 15. A vítima deve também fazer um teste de Resistência para não ser cegada (veja a magia Cegueira para mais detalhes).*

Megalokk: *Trevas, 10 PMs, 30 PEs; o Deus dos Monstros invoca uma hidra negra com muitas cabeças, que ataca todos os adversários presentes com FA 12.*

Tauron: *Terra, 10 PMs, 30 PEs; o Deus da Força oferece FA+2 e FD+2 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.*

Glórienn: *Luz, 10 PMs, 30 PEs; a Deusa dos Elfos lança uma flecha certeira contra um único alvo com FA 15.*

Wynna: *Água, 10 PMs, 30 PEs; a Deusa da Magia oferece Focus+1 para todos os magos aliados do conjurador, até o final do combate.*

Keenn: *Fogo, 15 PMs, 30 PEs; o Deus da Guerra oferece FA+3, FD-2 e imunidade total contra medo para todos os aliados do conjurador, até o final do combate.*

Sszzaas: *Trevas, 15 PMs, 30 PEs; o Deus Serpente exige que todos os adversários em cena façam um teste de Resistência. Aqueles que falharem são envenenados e começam a perder 2 PVs por turno, até o fim do combate.*

Lena: *Água, 20 PMs, 30 PEs; a Deusa da Cura restaura todos os Pontos de Vida em todos os aliados do conjurador, além de curar qualquer paralisia, envenenamento, doença ou cegueira que tenha sido recebido durante ESTE combate.*

Lin-Wu: *Fogo, 20 PMs, 30 PEs; na forma de um samurai, o Deus Dragão de Tamu-ra ataca um único alvo com FA 30.*

Ragnar: *Trevas, 20 PMs, 40 PEs; o Deus da Morte invoca uma horda de bugbears furiosos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com FA 20.*

Thyatis: *Luz, 20 PMs, 50 PEs; o Deus da Ressurreição traz de volta à vida um aliado que tenha morrido durante este combate, e restaura todos os seus Pontos de Vida.*

Nimb: *Trevas, 20 PMs, 60 PEs; o Deus do Caos despeja uma chuva de dados sobre todos os adversários presentes com FA 30.*

Khalmyr: *Luz, 20 PMs, 60 PEs; o Deus da Justiça atinge um único alvo com sua espada Rumnam, com FA 50.*

3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição

FICHA DE PERSONAGEM

Nome _____

Características

Força ○○○○○.○○
Habilidade ○○○○○.○○
Resistência ○○○○○.○○
Armadura ○○○○○.○○
Poder de Fogo ○○○○○.○○

Pontos de Vida ○○○○○.○○○○○.
○○○○○.○○○○○.○○○○○.

Pontos de Magia ○○○○○.○○○○○.
○○○○○.○○○○○.○○○○○.

Vantagens

Desvantagens

História

Tipos de Dano

Força _____

Poder de Fogo _____

Caminhos da Magia

Água ○○○○○.○○○○○
Ar ○○○○○.○○○○○
Fogo ○○○○○.○○○○○
Luz ○○○○○.○○○○○
Terra ○○○○○.○○○○○
Trevas ○○○○○.○○○○○

Magias Conhecidas

Poderes Concedidos

Dinheiro e Itens

Experiência

○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

III Tchê RPG

Encontro Gaúcho de RPG

22 e 23 de junho - Usina do Gasômetro - PoA, RS

Mesas de RPG - Live Actions - Workshops - Animes

Tchêamat ("Laçando o Tarrasque à unha") 2002 por Fabiano Pandolfi

Magic - Pokémon - Mage Knight - Dragon Ball Z

Entrada: 1 kg de alimento não perecível

Visite nosso site: www.jamborpg.com.br

Organização

Jambô

RPG, Magic e Acessórios

Rua Sarmento Leite, 631 - Porto Alegre, RS
Tel: (51) 32261426

Apoio

Gostoso é viver Coca-Cola

DRAGÃO BRASIL

Devir Livraria

Prefeitura de Porto Alegre
ADMINISTRAÇÃO POPULAR
Secretaria Municipal da Cultura

Você viu os Orcs, os Nazgûl e o Balrog de uma distância segura. Agora, será que tem coragem para enfrentá-los de perto...?

Monstros da Terra-média

Na Terra-média, assim como existem as raças e clãs mais importantes, como os elfos, anões e hobbits — criações dos Valar, os deuses menores de Arda —, também não poderiam deixar de existir suas contrapontos. As criaturas das Trevas criadas por Melkor, o primeiro Senhor do Escuro e por seu sucessor, Sauron, o Senhor dos Anéis.

Este pequeno bestiário oferece as principais criaturas que aparecem na primeira parte da trilogia, A Sociedade do Anel, com estatísticas de jogo para 3D&T e D20 (Dungeons & Dragons).

Os Nazgûl

"Nove (anéis) ele deu aos Homens Mortais, orgulhosos e poderosos, e desse modo os seduziu. Há muito tempo caíram sob o domínio do Um, e se tornaram Espectros do Anel, sombras sob sua grande Sombra, seus mais terríveis servidores. Há muito tempo."

— Gandalf, em A Sociedade do Anel, Livro I, capítulo II

No século vinte e três da Segunda Era do Sol, surgiram na Terra-média nove aterrorizantes espectros, que na Língua Negra foram chamados de Nazgûl, que quer dizer "Espectros do Anel". E de todos os servos malignos e generais de Sauron, o Senhor dos Anéis, estes Nazgûl demonstraram ser os mais importantes e poderosos.

Diz-se que em outros tempos os Nazgûl haviam sido grandes reis bruxos entre os homens, e que cada um recebeu um Anel de Poder de Sauron. Estes Anéis eram nove de dezesseis que Celebrimbor, um dos maiores ferreiros élficos de Eregion, havia forjado com seus ajudantes para Sauron outrora, quando ainda eram enganados por suas falsas maneiras amáveis.

Durante muitos séculos esses reis entre homens usaram os anéis para satisfazer seus próprios desejos, mas na verdade todos estavam sendo governados pelo Um Anel que Sauron havia criado. Embora a vida desses escolhidos tenha sido muito mais longa que de qualquer outro homem mortal, graças ao poder de seus Anéis, pouco a pouco suas formas foram se desvanecendo. Ao século vinte e três já haviam se transformado por completo em espectros, escravos do Um Anel, cujo pensamento voltava-se apenas para a melhor maneira de servir a Sauron, seu Senhor e Senhor dos Anéis. E assim passaram a vagar pelo mundo, perpetrando os feitos mais terríveis em nome de seu Senhos e Mestre.

Os Nazgûl trajam mantos negros com capuz que não permite que se lhe veja o rosto; ostentam cotas de malha e elmos de prata, mas essas vestimentas carregam as vestes cinzentas dos mortos, e seus corpos são invisíveis. Qualquer um que lhes veja o rosto recua aterrorizado, pois nada parece sustentar o elmo e o capuz — no entanto, às vezes, onde deveria estar o rosto, vemos dois olhos luminosos e hipnóticos, ou, como um símbolo de poder e fúria, uma chama vermelha.

Durante o dia os Nazgûl não enxergam muito bem, guiando-se principalmente pelo olfato e audição aguçados. Mas à noite, quando a escuridão domina, podem ver perfeitamente bem.

As armas dos Nazgûl são numerosas: levam consigo espadas de aço e fogo, maças negras, e adagas cujo veneno de origem mágica é quase impossível de ser detido. Utilizam feitiços de conjuração e de fogo mágico explosivo. E quem sentir de perto suas respirações cai em um estado de torpor — o chamado Hálito Negro, uma praga de desespero e maldição que paraliza o coração de seus inimigos. Os homens mortais não podem causar dano aos Nazgûl, exceto com armas mágicas, forjadas e abençoadas por elfos; qualquer outra arma os golpea se retorce e destrói.

Desde que Sauron subiu ao poder como Senhor do Escuro no lugar de Melkor, os Espectros do Anel estiveram ao seu lado. Durante o contar das eras, diversas vezes foram rechaçados pelos exércitos servidores dos Valar, e por diversas vezes voltaram — pois os Nazgûl só poderão desaparecer definitivamente caso o Um Anel, governante de suas vontades e suas forças, seja destruído na Montanha de Fogo, em Mordor.

A seguir estão os atributos básicos dos Nazgûl, sendo que o Mestre pode aumentar os atributos e habilidades para indivíduos em especial, assim como melhorar seu equipamento.

3D&T

F3, H4, R4, A3, PdF0, Morto-vivo, Arma Especial, Armadura Extra (Frio/Gelo e Químico), Imortal, Invulnerabilidade a todos ataques (exceto magia e armas mágicas), Resistência a Magia, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Ver o Invisível), Maldição, Devoção. Os Nazgûl podem usar a magia Pânico da mesma forma que os Fantasmas.

D20

ND 10; Morto-vivo Médio, Tend. Ordeira e Má; DVs 10d12; PVs 64; Inic +7; Desloc. 6m; CA 22 (+2 Des, +8 Armadura de Batalha obra prima, +2 deflexão); Ataques: Corpo a corpo: Espada Bastarda +18/+13 (dano 1d10+7) ou adaga +14/+9 (dano 1d4+4 e veneno); Ataques Especiais: Aura de Medo, Hálito Negro; Qualidades Especiais: Olfato, Cegueira na Luz, Morto Vivo, Imunidades, RD 20/+2, RM 20, Imunidade ao Expulsão; Testes de Resistência Fort +7, Ref +6, Von +7; For 19, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15; ***Perícias:*** *Cavalgar +11, Intimidar +8, Observar +8, Obter Informações +6, Ouvir +8, Procurar +6, Senso de Direção +8;* ***Talentos:*** *Ataque Poderoso,Combate Montado, Especialização, Foco em Arma (Espada Bastarda), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (Espada Bastarda), Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Trespassar, Vontade de Ferro. Alguns Espectros têm níveis como feiticeiros.*

Hálito Negro (Sob): *o Espectro do Anel pode soprar o Hálito Negro em qualquer criatura que esteja em*

combate corpo-a-corpo com ele. Essa criatura deve passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará paralisada por 2d6 rodadas, como se estivesse sob os efeitos de uma magia Imobilizar Pessoas lançada por um feiticeiro de 10º nível.

Aura de Medo (Sob): criaturas com menos de 5 dados de vida devem fazer um teste de Vontade (CD 16) ou serão afetado com medo (como uma magia Medo lançada por um feiticeiro do 15º nível).

Imunidade a Expulsão (Sob): os Espectros do Anel são totalmente imunes a tentativas de Expulsão de clérigos.

Cegueira pela Luz (Sob): os Espectros do Anel não enxergam à luz do dia, mas ainda podem se orientar através do olfato e audição (fazendo testes de Senso de Direção).

Equipamento: os Espectros do Anel costumam usar armas mágicas, de preferência espadas, adagas ou maças. Suas adagas injetam veneno que causa a perda de 1d6 pontos de Constituição por dia (uma resistência de Fortitude com CD 19 reduz essa perda à metade). O veneno só pode ser anulado com magias poderosas (de 5º círculo ou maiores) ou com um teste de Cura (CD 30).

Em A Sociedade do Anel, os Espectros parecem usar armaduras de batalha obras-prima e pelo menos um deles tem uma espada bastarda +3. Sem armaduras, os Espectros do Anel são naturalmente invisíveis dentro das roupas e mantos (no entanto, podem ser vistos por pessoas que também estejam invisíveis).

Os Balrogs

"Era como uma grande sombra, no meio da qual havia uma forma escura, talvez humanóide, porém maior; poder e terror pareciam estar nela e ao seu redor."

— A Sociedade do Anel, Livro I, capítulo V

Os mais terríveis dos espíritos Maiar que se converteram em servos do Senhor do Escuro foram os que se transformaram em demônios. Na língua dos altos elfos eles eram denominados "valaraukar", mas na Terra-média recebiam o nome de balrogs, que significa "demônios de poder".

De todas as criaturas criadas por Melkor, o Primeiro Senhor do Escuro, apenas os dragões os superam em poder. Pesados e volumosos, os balrogs são demônios com aparência humana dotados de cabelos de fogo e apêndices nasais que expelem chamas. Parecem se mover envolvidos por nuvens de sombras negras, e todos os membros de seu corpo podem se retorcer como faria uma serpente.

A principal arma dos balrogs é o chicote de fogo; muito embora também andem armados com maças, machados e espadas flamejantes, o chicote é o instrumento mais temido por seus inimigos.

Em todos os levantes e batalhas do primeiro Senhor do Escuro, os balrogs sempre estavam entre os mais ferozes guereiros de seu exército. Quando o reinado de Melkor se findou, julgaram morta também esta raça de demônios que tanto estrago causara à Terra-média. Acreditava-se que alguns tinham fugido de sua última batalha e teriam se escondido nas montanhas. No entanto milhares de anos se passaram sem que ninguém ouvisse falar novamente neles.

No entanto, durante a Terceira Era do Sol, os anões de Moria, grandes escavadores e exploradores das minas, se depararam por acidente com um demônio sepultado. Uma vez libertado, o balrog abateu dois reis anões e, depois de convocar orcs e trolls, expulsou os anões de Moria para sempre. Como se

Nazgûl, os Espectros do Anel: eles não enxergam durante o dia

sabe, este mal só pôde ser detido por Gandalf o Cinzento, durante a famosa batalha sobre a ponte de Khazad-dûm.

Nota: os fãs e estudiosos de Tolkien travam infindáveis debates sobre se os Balrogs têm ou não têm asas. As estatísticas de jogo a seguir levam em conta que eles NÃO podem voar (acredite, já são perigosos o bastante sem isso!).

3D&T

F8, H5, R7, A6, PdF0, 32 PVs, Arma Especial (Vorpal), Armadura Extra (Calor/Fogo, Frio/Gelo, Químico), Imortal, Toque de Energia (Calor/Fogo), Invulnerabilidade a todos ataques (exceto magias e armas mágicas), Resistência a Magia, Monstruoso, Fogo 6, Trevas 6, Terra 4

D20

ND 18; Extraplanar Enorme, Tend. Caótica e Má; DVs 20d8+120; PVs 250; Inic +5; Desloc. 12m, Vôo 18m (Boa); CA 31 (-2 tamanho, +23 natural); Ataques: Corpo a corpo: Espada larga vorpal +21/+15/+11 (dano 2d6+12), chicote +20 (dano 1d4+6 e constrição) ou 2 punhos +22 (dano 1d8+11); Ataques Especiais: Chamas Corpóreas, Enredar, Habilidades semelhantes a Magia; Qualidades Especiais: RD 30/+3, RM 28, Estertor, Imunidades, Resistências; Testes de Resistência Fort +18, Ref +12, Von +17; For 33, Des 11, Con 23, Int 20, Sab 20, Car 16; **Perícias:** Blefar +18, Concentração +19, Diplomacia +17, Esconder-se +13, Conhecimento (História) +13, Ouvir +28, Furtividade +13, Espionar +21, Procurar +20, Sentir Motivação +20, Identificar Magias +21, Observar +29; **Talentos:** Ambidestria, Trespassar, Iniciativa Aprimorada, Combater com Duas Armas

Chamas Corpóreas (Sob): o corpo do Balrog está constantemente envolto em chamas. Ele não sofre dano, mas qualquer criatura que o agarre ou seja agarrada 4d6 pontos de dano por rodada.

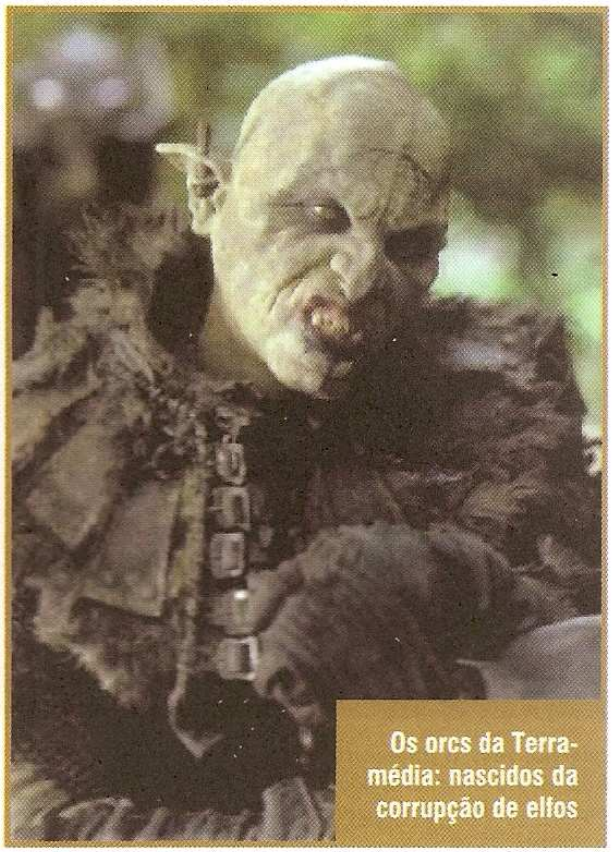
Enredar (Ext): o Balrog pode usar seu chicote para prender o oponente, como se estivesse atacando com uma rede, que não precisa ser dobrada. O chicote pode atingir até 12m (com incremento a cada 3m). Se o Balrog acerta o alvo, este faz um teste oposto de Força; se o demônio ganhar, trará o oponente para perto de si.

Habilidades Semelhantes a Magia (SM): à vontade, sem limite; Aura Profana, Blasfêmia, Conspurcar, Detectar Bondade, Detectar Ordem, Dissipar Aprimorado, Escuridão Profunda, Idiomas, Ler Magia, Medo, Muralha de Fogo, Nuvem Profana, Pirotecnia, Profanar, Símbolo (todos), Sugestão, Telecinésia; 1 vez ao dia: Implosão, Tempestade de Fogo. Estas habilidades funcionam como magias lançadas por um feiticeiro de 20º nível (CD para resistir é igual a 13 + o nível da magia).

Imunidades (Ext): um Balrog é imune a veneno e a dano causado por eletricidade.

Resistência (Ext): um Balrog possui Resistência 20 contra frio, fogo e ácido.

Estertor (Ext): quando é morto, o Balrog explode em uma enorme bola de luz que causa 50 pontos de dano a todos que estiverem a até 30m (metade do dano se passar em um teste de Reflexos, CD 20).



Os orcs da Terra-média: nascidos da corrupção de elfos

Os Orcs

"Assassinos e amigos de elfos! (...) Chicote neles! Batam! Mordam! Triturem! Levem-nos para buracos escuros cheios de cobras e que nunca mais vejam a luz outra vez!"

— Grão-Orc, O Hobbit, capítulo IV

Conta-se que na Primeira Era das Estrelas, no início de Arda, nas profundidades das masmorras de Mordor, Melkor, o Primeiro Senhor do Escuro, cometeu a maior das blasfêmias. Capturando a muitos dos recém-nascidos elfos e prendendo-os em seus calabouços, ele recorreu às mais terríveis torturas, criando horripilantes formas de vida a partir das quais gerou uma raça de escravos tão repulsivos e desprezíveis quanto os elfos eram belos e nobres.

São os orcs, um povo nascido do ódio e da dor. Essas criaturas só experimentam alegria através do sofrimento alheio; o sangue que flui em seu interior é negro e frio. Seu corpo atrofiado é repugnante: são encurvados, de pernas tortas e curtos de corpo. Têm braços longos e fortes como os macacos, e a pele negra como madeira queimada. As presas afiadas que se assomam por suas bocas enormes são amarelas, a língua vermelha e grossa, e suas narinas e seu rosto são largas e achatadas, e seus olhos rasgados e vermelhos.

Estes orcs são ferozes guerreiros que temem mais a seu Senhor que a qualquer inimigo; e, talvez, lhes atraia mais a morte que o tormento de viver uma vida de orc. São canibais, vis e impiedosos cujas garras e presas não se ressentem de arrancar pedaços da carne amarga e restos do sangue negro de sua própria espécie. Os orcs são vassalos do Senhor do Escuro, e por isso temem a luz, pois os debilita e

Uruk-hai: orcs que não temem a luz do dia

queima; mas à noite enxergam melhor, e costumam habitar masmorras e túneis. Procriam nos lugares mais imundos da Terra-média, com mais rapidez que qualquer outra raça.

Esses orcs constituíam-se na maior parte do exército de Melkor; e mesmo depois da derrota deste, curvaram-se diante de Sauron quando este assumiu seu posto como o novo Senhor do Escuro. Pois aos orcs, criação do mal e para o mal, só cabe servir ao mal por todas as suas vidas.

3D&T

F2-3, H2, R3, A0-2, PdF0-1. Orcs da Terra-média sofrem redutor de F-1, H-1 e PdF-1 à luz do dia ou sob alguma outra iluminação forte.

D20

Os orcs da Terra-média são muito parecidos com os de **D&D** (na verdade é exatamente o contrário!), conforme explicados no **Livro dos Monstros**, com poucas mudanças.

Orcs da Terra-média são sempre de tendência Caótica e Má, mas servem fielmente ao Senhor do Escuro. São um pouco mais inteligentes (Int 10-13) e costumam ter níveis das seguintes classes: combatentes, especialistas, guerreiros, bárbaros e ladinos — mas nunca classes que lidem com qualquer tipo de magia, como clérigos, magos, feiticeiros e bardos.

Os Uruk-Hai

"Nós somos os uruk-hai guerreiros! (...) Somos servidores de Saruman, o Sábio, a Mão Branca; a Mão que nos dá carne humana para comer."

— Uglúk, em As Duas Torres, Livro I, capítulo III

No ano de 2475 da Terceira Era, saiu de Mordor uma nova espécie de soldados orcs que foram chamados de uruk-hai. Tinham a pele e o sangue negros e olhos de lince, e eram mais altos que os outros orcs, alcançando praticamente a mesma altura de um homem; além disso, a luz do sol não os afetava. Os uruk-hai tinham mais força e resistência que os orcs menores, e eram mais perigosos ao combater. Costumavam usar cotas de malha e armadura negras, além de grandes espadas e lanças; a insígnia de seu escudo era o Olho Vermelho de Mordor.

Da mesma maneira como a criação dos orcs foi uma das maiores perversões de Melkor, o Primeiro Senhor do Escuro, a geração dos uruk-hai se contava entre as mais terríveis ações de Sauron. Não se conhecem os métodos que ele utilizou em sua criação, mas demonstrou-se estar bem preparado para levar a cabo seus encargos atrozes. Os uruk-hai se multiplicaram com rapidez e logo tomaram a liderança dos orcs menores ou constituíram legiões próprias, pois se orgulham de sua capacidade para combater e desprezam os vassalos de Sauron menos dotados.

Em termos de jogo, os uruk-hai são muito parecidos com os orcs, com estatísticas e habilidades muito semelhantes.

3D&T

F3, H3, R4, A1-3, PdF1-3

D20

ND 2; Humanóide Médio, Tend. Ordeira e Má; DVs 5d8+10; pvs 32; Inic +2 Desloc. 6m; CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: Arma +10 (dano pela arma +5); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m ; Testes de Resistência Fort +6, Ref +6, Von +4; For 19, Des 14, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 08; **Perícias:** Intimidar +4, Observar +4, Ouvir +4; **Talentos:** Prontidão, Tolerância. Estes dados valem para um uruk-hai sem nenhum nível de classe; no entanto, quase todos têm pelo menos 5 níveis como guerreiro.

Os Meio-Orcs

"A maioria eram homens comuns, muito altos e com cabelos escuros, sinistros na aparência, porém não especialmente maus. Mas havia uns outros que eram horríveis; da altura de homens, mas com rostos de orcs, amarelados, de olhar esguelho, torto."

— Merry, As Duas Torres, Livro III, capítulo IX)

Entre as raças de homens que na Terceira Era do Sol vieram para Isengard reunir-se sob o estandarte da Mão Branca de Saruman, houve algumas cujo sangue, graças à feitiçaria do Mago Branco, se mesclou com a dos orcs e uruk-hai. Eram homens de grande tamanho, com olhos de lince, má índole e a quem se chamavam de meio-orcs. Muitos se contavam entre os mais fortes seguidores de Saruman.

Os meio-orcs serviam, principalmente, como espiões de Saruman, pois podem andar sob a luz do sol sem problemas. Além disso, têm uma aparência mais humana e não podem ser tão facilmente notados como não-humanos quanto os orcs e uruk-hai. Constituíam em grande parte do exército de Saruman, que os tinha como sua obra-prima.

Em uma campanha estritamente baseada na Terra-média, esta raça não é permitida para personagens jogadores.

3D&T

*Conforme o **Manual 3D&T**, Meio-orc é uma Vantagem Única de –1 ponto, oferecendo F+1 (até F5 no máximo), Infravisão e Má Fama. Nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida. Além disso, os meio-orcs da Terra-média não sabem manipular magia, o que impede um personagem de possuir Focus, Arcano, Clericato e qualquer outra Vantagem ou Desvantagem ligada a magia.*

D20

*Meio-orcs da Terra-média seguem as mesmas regras apresentadas no **Livro do Jogador**, mas com algumas pequenas mudanças: sua tendência será sempre Maligna; costumam ser guerreiros, combatentes, ladinos e bárbaros, nunca magos, feiticeiros, bardos ou outra classe que use com magia. Todos seguem Sauron e odeiam as outras raças.*

Gollum

"Ladrão, ladrão, ladrão! Bolseiro! Nós odeia ele, nós odeia ele, nós odeia ele pra sempre!"

— Gollum, O Hobbit, capítulo V

Gollum; a criatura obcecada pelo poder do Um Anel que por certo tempo possuiu. Eterno perseguidor dos Bolseiros, e de Frodo em especial. Criatura mesquinha, rastejante e maliciosa, inimigo de qualquer coisa que ande sob a luz do sol ou da lua. Grotesco, maldoso e astutamente covarde. É difícil crer que, há muito, muito tempo atrás, esse vilão já tenha sido um hobbit chamado Sméagol.

Em 2463 da Terceira Era, o primo de Sméagol, chamado Déagol, encontrou o Um Anel enquanto pescava. Desde esse momento o Anel impôs sua vontade à de Sméagol, que friamente assassinou seu primo para adquirir o "precioso" artefato. Era o Poder do Anel Governante que lançava sombras pela mente e clamava pela escravidão de seu novo dono.

O poder do Anel extendeu a vida de Sméagol, mas deformou-o para sempre, deixando-o irreconhecível. A partir de então passou a chamar-se Gollum, por causa dos ruídos gorgolejantes que fazia com a garganta quando queria falar. Transformou-se em um ser espectral, sempre evitando a luz e se alimentando da carne dos seres que assassinava traiçoeiramente. Sentia-se mais confortável vivendo nas lagoas escuras em cavernas profundas. Nada era mais importante que o Anel, que dominou mais e mais a mente de Gollum, que referia-se ao artefato apenas como "seu preciosssso".

Ao longo dos anos Gollum perdeu todos os pêlos do corpo, ficando com a pele enegrecida e úmida, e seu corpo, magro e frágil. Sua cabeça mais parecia um crânio descarnado, e seus olhos eram saltados como os de um peixe. Seus dentes cresceram como presas de orc, e seus pés de hobbit se transformaram em pés chatos e membranosos. Durante quase cinco séculos Gollum viveu escondido sob as cavernas das Montanhas Nebulosas.

Então, no ano de 2941, o hobbit Bilbo Bolseiro, durante sua aventura narrada em O Hobbit, acabou por cair na caverna de Gollum e arrebatou-lhe o Um Anel, sem saber que possuía dono. Depois de um jogo de charadas que quase terminou com Bilbo sendo devorado por Gollum, este descobriu o "roubo" do hobbit e perseguiu-o pelos túneis da caverna onde se encontravam.

Claro que Bilbo conseguiu escapar, utilizando-se do poder de invisibilidade do Um Anel. No entanto, ganhou um inimigo para sempre. Desde este dia Gollum passou a vagar pela Terra-média, rastejando e rastreando, procurando pistas de "Bolseiro", desafiando até mesmo a força do Sol que tanto odeia, apenas para reaver seu "pressciossso".

3D&T

F0, H4, R2, A0, PdF0, 12 PVs, Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Audição Aguçada), Insano (Obsessão: reaver o Um Anel), Monstruoso, Perícias Crime e Sobrevivência

D20

*ND 7; Humanóide Pequeno, Tend. Caótica e Má; DVs 6d8+12; PVs 42; Inic +4; Desloc. 6m; CA 17 (+1 tamanho, +4 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: Punhos +6 (dano 1d4+1) ou adaga +6 (dano 1d4+1); Ataque Especiais: Ataque Furtivo (+3d6); Qualidades Especiais: Olfato, Percepção às Cegas, Evasão, Esquiva Sobrenatural (Bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado); Testes de Resistência Fort +4, Ref +9, Von +3; For 12, Des 18, Con 14, Int 13, Sab 08, Car 06; **Perícias:** Arte da Fuga +13, Equilíbrio +13, Escalar +10, Esconder-se +17, Furtividade +13, Ouvir +6, Procurar +6, Punga +10, Sendo de Direção +6, Sentir Motivação +6; **Talentos:** Vontade de Ferro, Esquiva, Tolerância. Gollum tem habilidades semelhantes a um ladino de 6° nível, embora não tenha sido treinado como um.*

***Atração pelo Anel:** Gollum consegue sentir a direção de seu "preciossso" com um teste de Senso de Direção (CD 10). Ele é obcecado em encontrá-lo, e o seguirá sempre que puder. Qualquer magia destinada a ocultar dele o Um Anel ou tirar essa idéia de sua cabeça falha automaticamente. Gollum não pode morrer por envelhecimento, mas ainda pode sofrer dano e ser morto normalmente.*

As Águias

As águias não são pássaros amigáveis. Algumas são covardes e cruéis. Mas as da raça antiga das montanhas do norte eram as mais nobres de todas as aves; eram altivas, fortes e de coração nobre.

— O Hobbit, capítulo VI

As mais nobres criaturas de Arda são as Águias, que foram criadas por dois dos mais poderosos Valar: Manwë, Senhor do Ar, e Yavanna, Rainha da Terra.

As águias são uma das raças mais antigas e sábias da Terra-média, pois foram criadas antes mesmo da primeira estrela brilhar e ainda antes do despertar do primeiro elfo. Nas eras que se seguiram estas aves foram sempre mensageiras e servas de Manwë, sobrevoando o mundo e atuando como os olhos de seu Senhor. Não temem expor-se ao perigo, e quando preciso, caem com suas garras afiadas sobre seus inimigos como um raio vindo dos céus.

As águias foram importantes em diversos pontos da história de Arda. Como Thorondor, Senhor das Águias das montanhas Circundantes, que teve um papel importante na saga do Silmarillion. Na Terceira Era do Sol, quando transcorre A Sociedade do Anel, temos Gwaihir, O Senhor do Vento, governante das Águias da Terra-média. Ainda que este não tivesse nem metade do tamanho da menor das águias da Primeira Era, Gwaihir foi a maior criatura alada de sua época. Os fiéis súditos de Gwaihir, as águias das Montanhas Nebulosas, são águias ferozes e extremamente temidas pelos Poderes Obscuros.

Gwaihir e seus súditos realizaram diversas façanhas durante a Terceira Era, entre elas a derrota dos orcs na Batalha dos Cinco Exércitos (narrada em O Hobbit) e o resgate do mago Gandalf o Cinzento, preso em Orthanc por Saruman.

3D&T

F2-3, H5, R4, A1, PdF2, Boa Fama, Levitação, Sentidos Especiais (Visão Aguçada)

D20

ND 3; Fera Mágica Grande, Tend. Neutra e Boa; DVs 4d10+4; pvs 36; Inic +3; Desloc. 3m, Vôo 24m; CA 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano 1d6+4), bico +2 (1d8+2); Qualidades Especiais: Evasão; Testes de Resistência Fort +5, Ref +7, Von +3; For 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10; ***Perícias:*** *Conhecimento (natureza) +2, Ouvir +5, Sentir Motivação +8, Observar +11, Sobrevivência +8;* ***Talentos:*** *Prontidão*

Os Trolls

"Um golpe fez tremer a porta que lentamente começou a se abrir, rangendo e forçando os calços. Um braço e um ombro enormes, de pele escura coberta de escamas esverdeadas, lançaram-se através da fresta que se alargava. Depois um pé grande, chato e sem dedos forçou a parte e baixo, abrindo-as. Havia um silêncio mortal do lado de fora."

— A Sociedade do Anel, Livro II, capítulo V

Crê-se que, na Primeira Era da Luz das estrelas, nas profundidades das masmorras de Angband, o Primeiro Senhor do Escuro, Melkor o Inimigo criou uma raça de canibais gigantes, ferozes e resistentes, mas com pouquíssima inteligência. Esses gigantes de sangue negro chamavam-se trolls, e durante cinco Eras da Luz das Estrelas e quatro Eras do Sol cometeram atos de perversidade sem limites.

Diz-se que Melkor criou os trolls porque desejava dispor de uma raça tão poderosa quanto os gigantescos ents, os pastores de árvores (que fazem sua primeira aparição em As Duas Torres). Os trolls pesam e medem duas vezes mais que os homens mais corpulentos, e sua pele é uma crosta de escamas que constitui uma armadura natural. Assim como os ents são feitos de madeira, os trolls são de pedra; e embora não sejam tão fortes quanto os ents (sendo estes capazes de quebrar desde rochas até o mais forte metal), os trolls são resistentes e poderosos. No entanto, o encantamento que os trouxe ao mundo tem um defeito fatal: os trolls são sensíveis à luz. O feitiço que os criou havia sido realizado sob a escuridão; se a luz do sol os toca, o feitiço desfaz sua armadura natural e os reverte ao estado de pedra.

Os orcs enchem as fileiras dos exércitos do Mal

Quanto à inteligência (ou falta dela), tal era a estupidez destes seres que a maioria não conseguia nem mesmo aprender a falar, enquanto outros aprendiam tão somente os mais elementares rudimentos da língua negra dos orcs. Portanto, apesar de sua força e resistência, podiam ser enganados pela inteligência de outros seres — mas ainda assim, nas cavernas dos montes e bosques escuros, os trolls são muito temidos. Apenas a carne crua os satisfaz. Matam pelo prazer de matar, e graças à sua cobiça desmedida, acumulam tudo que podem roubar de suas vítimas. Suas companhias, quando as têm, são freqüentemente orcs, lobos e outros servos de Melkor, junto aos quais empreenderam terríveis façanhas no decorrer das Eras.

Muito embora os trolls tivessem sido derrotados muitas vezes desde seu aparecimento, quando Sauron se manifestou como sucessor de Melkor acabou por apossar-se desses seres, aumentando ligeiramente sua inteligência através da maldade, e deixando-os ainda mais perigosos. Desta maneira, Sauron adquiriu diversos servos trolls para seu exército negro.

Alguns são chamados trolls de pedra, outros de trolls das cavernas, das colinas, das montanhas ou das neves. Muitos relatos da Terceira Era falam de sua maldade: perto de Valfenda assassinaram um chefe dúnedain, Arador, e perto de Eriador viveram durante séculos três trolls que se alimentavam dos peregrinos que vagavam por aquela zona (estes um tanto mais inteligentes, pois sabiam falar e contar); no entanto, foram transformados em pedra por Gandalf, como se conta em O Hobbit. Em Moria, o Balrog que atacou a Comitiva do Anel tinha sob seu comando diversos trolls das cavernas.

3D&T

F5, H2, R6, A3, PdF0, Vulnerabilidade (Luz), Inculto. Se exposto à luz do sol por mais de 4 rodadas, um troll se transformará em pedra para sempre (ele não reverte ao normal quando o sol se põe).

D20

ND 7; Gigante Grande, Tend. Caótica e Má; DVs 14d8+56; pvs 119; Inic +2; Desloc. 12m; CA 25 (-1 tamanho, +2 Des, +11 natural); Ataques: Corpo a corpo: Clava enorme +17/+12 (dano 2d6+12); Qualidades Especiais: Olfato, Visão no Escuro 12m, Vulnerabilidade a Luz; Testes de Resistência Fort +13, Ref +6, Von +4; For 27, Des 15, Con 19, Int 5, Sab 10, Car 11; **Perícias:** Escalar +10, Observar +3, Saltar +10; **Talentos:** Ataque Poderoso, Reflexos de Combate, Trespassar

Vulnerabilidade a Luz (Sob): os trolls não suportam a luz forte, que não seja do sol. Quando é alvo de qualquer magia que envolva luz, o troll faz sua jogada de proteção com uma penalidade de -4. Se tiver que lutar em ambientes fortemente iluminados, um troll recebe -2 em todas suas jogadas de dados. Se for exposto à luz do sol por mais de 4 rodadas, o troll se transforma irreversivelmente em pedra, sem direito a qualquer jogada de proteção.

PETRA LEÃO "URAMESHI"
(cercada de enciclopédias tolkienianas até a cabeça)
& ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO
(cercado de bestiários de RPG até acima da cabeça)

Livro x Filme

As criaturas são descritas aqui como aparecem originalmente nos livros O Senhor dos Anéis e seu prólogo, O Hobbit. No entanto, temos certas diferenças entre a obra literária e a versão cinematográfica:

• É preciso saber que na Terra-média nem todas as criações do Mal são obra de Sauron por si só. Antes dele houve o primeiro Senhor do Escuro, Melkor, um dos Valar que decaiu e, como Lúcifer, se transformou na própria essência do Mal. Por eras ele lutou contra os Valar, e Sauron era um de seus servos. Quando Melkor foi finalmente derrotado, por algum tempo a Terra-média ficou em paz; no entanto, Sauron não tardou a ocupar o lugar de seu antigo Mestre, primeiro fingindo-se de arrependido para forjar os Anéis de poder e oferecê-los aos grandes senhores das maiores raças da Terra-média, afim de aprisioná-los sob o poder do um Anel, e depois assumindo o posto de Senhor do Escuro nas Terras de Mordor.

• No livro, os orcs são criação de Melkor, o primeiro Senhor do Escuro, os uruk-hai são obra de Sauron, e os meio-orcs são criados por Saruman. No filme, os uruk-hai são criados por Saruman, e os meio-orcs não aparecem.

• O prólogo do filme mostra Bilbo encontrando o Um Anel e imediatamente identificando-o como tal e tomando-o para si. Na realidade, ele agarrou algo na escuridão da caverna, sem saber o que era, e colocou no bolso para verificar depois o que seria. Mais tarde acabou por confrontar-se com Gollum em um jogo de charadas: se Bilbo saísse vencedor, Gollum o levaria até a saída do local, e se Gollum vencesse, poderia devorar Bilbo.

No fim das contas Bilbo saiu vencedor, mas Gollum ainda pensou em atraiçoar o hobbit, colocando o Anel e fazendo-se invisível para assassiná-lo com facilidade. No entanto, não encontrou o Anel ao procurá-lo e deu-se conta que Bilbo se apoderara dele. Então Gollum encheu-se de fúria e perseguiu o assustado Bilbo pelos túneis da Montanha. Bilbo escapou das garras de Gollum, mas não de sua obsessão doentia pelo anel; um ódio que lhe deu forças para sair de sua caverna e rastejar à luz do sol, à procura do Bolseiro ladrão.

• No filme quase nada se diz sobre as águias, e nem se explica que o próprio Gwaihir, Senhor das Águias, resgatou Gandalf de Orthanc; desde os eventos narrados em O Hobbit as águias e Gandalf são aliados.

• No livro diz-se que o Balrog de Moria tinha "diversos trolls das cavernas a seu serviço"; no filme vê-se apenas um deles atacando a Comitiva do Anel.

AVALON 6

ENCONTRO CULTURAL E BENEFICENTE DE RPG

MESAS DE JOGOS

LIVE ACTION

ANIMEKISS- ENCONTRO DE ANIME

SORTEIO DE PREMIOS

CAMPEONATO DE MAGIC

PALESTRAS

OFICINAS

DIAS: 12,13 E 14 DE JULHO

ENTRADA: 1Kg DE ALIMENTO NÃO PERECÍVEL OU UM LIVRO

LOCAL: COLÉGIO OBJETIVO -MANAÍRA
R. FRANCISCO BRANDÃO, 829 - ESQUINA C/ R. MAJOR SIRAULO - MANAÍRA

CONTATO: (83) 247-2299
danielfo@jedi.com.br

JOÃO PESSOA-PB

MAGIC The Gathering

QUARTA EDIÇÃO (4TH EDITION)

Raras não listadas 5,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Anjo Serra (Serra Angel)	Br	I	8,00
Armagedon (Armageddon)	Br	R	10,00
Assassino da Realeza (Royal Assassin)	Pr	R	15,00
Aves-do-Paraíso (Birds of Paradise)	Vd	R	32,00
Cofre de Mana (Mana Vault)	Ar	R	7,50
Cólera de Deus (Wrath of God)	Br	R	12,50
Cruzada (Cruzade)	Br	R	7,50
Disco de Nevinyrral (Nevinyrral's Disk)	Ar	R	7,50
Dragão de Shiva (Shivan Dragon)	Vm	R	16,00
Equilíbrio(Balance)	Br	R	7,50
Espectro Hipnótico(Hypnotic Specter)	Pr	I	5,00
Esfera de Raios (Ball Lightning)	Vm	R	10,00
Estase (Stasis)	Az	R	6,00
Fábrica de Mishra (Mishra's Factory)	T	I	5,00
Gênio Mahamoti (Mahamoti Djinn)	Az	R	12,00
Lua Maligna (Bad Moon)	Pr	R	9,00
Mina Uivadora (Howling Mine)	Ar	R	10,00
Mó (Millstone)	Ar	R	10,00
Orbe Hibernal (Winter Orb)	Ar	R	10,00
Rainha Feiticeira (Sorceress Queem)	Pr	R	10,00
Raio (Lightning Bolt)	Vm	C	1,00
Torre de Marfim (Ivory Tower)	Ar	R	7,50

ERA GLACIAL (ICE AGES)

Raras não listadas 4,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Deflexão (Deflection)	Az	R	9,00
Elo com a Tempestade (Stormbind)	Dr	R	9,00
Espírito Sibilante (Sibilant Spirit)	Az	R	7,50
Floresta Karplusiana (Karplusan Forest)	T	R	12,50
Fontes Sulfurosas (Sulfurus Springs)	T	R	12,50
Gorro do Bufão (Jester's Cap)	Ar	R	12,00
Hecatombe (Hecatomb)	Pr	R	8,00
Jokulhaups (Jokulhaups)	Vm	R	10,00
Lhurgoyf (Lhurgoyf)	Vd	R	10,00
Macegal (Brushland)	T	R	12,50
Manipulador Gélido (Ice Manipulator)	Ar	I	12,00
Necropotência (Necropotence)	Pr	R	10,00
Orbe Zurana (Zuran Orb)	Ar	I	7,50
Regiões Agrestes de Adarkar (Adarkar Wastes)	T	R	12,50
Renovação Duradoura (Enduring Renewal)	Br	R	10,00
Rio Subterrâneo (Underground River)	T	R	12,50

TERRAS NATAIS (HOME LANDS)

Raras não listadas 2,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Barão Sengir (Baron Sengir)	Pr	R	12,00
Autocrata de Sengir (Sengir Autocrat)	Pr	R	4,00
Ordem Primordial (Primal Order)	Vd	R	2,50
Sálix de Outono (Autumn Willow)	Vd	R	10,00

ALIANÇAS

Raras não listadas 3,50
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Distopia (Dystopia)	Pr	R	7,50
Elmo da Obediência (Helm of Obedience)	Ar	R	10,00
Força de Vontade (Force of Will)	Az	I	20,00
Geleiras Minguantes (Thawing Glaciers)	T	R	15,00
Horda Balduviana (Balduvian Horde)	Vm	R	10,00
Lagoa dos Mortos (Lake of Dead)	T	R	15,00
Phelddagrif (Phelddagrif)	Dr	R	6,00
Pilhagem (Pillage)	Vm	I	2,50
Posto Avançado Kjeldorano (Kjeldoran Outpost)	T	R	15,00

MIRAGEM

Raras não listadas 4,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Aurora Celestial (Celestial Dawn)	Br	R	7,50
Contrato Infernal (Infernal Contract)	Pr	R	7,50
Dissipar (Dissipate)	Az	I	4,00
Dragão Avérneo Escarlate (Crimson Hellkite)	Vm	R	10,00
Dragão Vulcânico (Volcanic Dragon)	Vm	R	10,00
Efrite Frenético (Frenetic Efreet)	Dr	R	7,50
Espírito da Noite (Spirit of the Night)	Pr	R	15,00
Maro (Maro)	Vd	R	7,50
Martelo de Bogardan (Hammer of Bogardan)	Vm	R	15,00
Meseta Sagrada (Sacred Mesa)	Br	R	7,50

VISÕES

Raras não listadas 4,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Arcanjo (Archangel)	Br	R	12,50
Bastão da Anulação (Wand of Denial)	Ar	R	7,50
Bolor Invasor (Creeping Mold)	Vd	I	3,50
Cesto de Serpentes (Snake Basket)	Ar	R	8,00

Os preços desta edição foram elaborados por Maurício "Gorak" Navate. Os comentários são de Dawis Roos.

Os preços constantes aqui são mínimos para cartas em ótimo estado de conservação. Os valores estão expressos em Reais, e devem ser usados apenas como referência para trocas e construção de baralhos, para avaliar seu poder e raridade de cada carta quando comparada às demais.

Atenção: NÃO aconselhamos o uso de dinheiro para negociar cartas avulsas.

Abreviaturas

Ar	Artefatos
Az	Azul
Br	Branca
Dr	Dourada
Pr	Preta
Vd	Verde
Vm	Vermelha
T	Terreno
Tb	Terreno Básico
CdP	Círculo de Proteção
RdP	Runa de Proteção
Tk	Token (marcador)
Pok	Pokémon
Tra	Treinador
Eng	Energia
Foil	Metalizada
Promo	Promocional
C	Comum
I	Incomum
R	Rara

Cidade do Isolamento (City of Solitude) ..... Vd .... R 10,00
Deserção (Desertion) ..... Az .... R 7,50
Dízimo (Tithe) ..... Br .... R 10,00
Fênix de Bogardan (Bogardan Phoenix) ..... Vm .... R 6,50
Paraíso Inexplorado (Undiscovered Paradise) ..... T ..... R 10,00
Recursos Malbaratados (Squandered Resources) ..... Dr .... R 7,50
Tutor Vampírico (Vampiric Tutor) ..... Pr .... R 15,00

ALÍSIOS

Raras não listadas 4,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40
Bênção de Géia (Gaea's Blessing) ..... Vd ..... I 7,00
Enterrado Vivo (Buried Alive) ..... Pr ..... I 5,00
Justiça de Urborg (Urborg Justice) ..... Pr .... R 7,50
Latência (Abeyance) ..... Br .... R 10,00
Matriz de Bolhas (Bubble Matrix) ..... Ar .... R 8,00
Mina das Pedras Preciosas (Gemstone Mine) ..... T ..... I 6,50
Tempestade de Fogo (Firestorm) ..... Vm .... R 7,50
Tributo Infernal (Infernal Tribute) ..... Pr .... R 7,50
Vale dos Lótus (Lotus Vale) ..... T ..... R 15,00

QUINTA EDIÇÃO

Raras não listadas 5,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40
Ankh de Mishra (Ankh of Mishra) ..... Ar .... R 6,00
Armagedon (Armageddon) ..... Br .... R 12,00
Aves do Paraíso (Birds of Paradise) ..... Vd .... R 32,00
Cidade de Bronze (City of Brass) ..... T ..... R 12,00
Cofre de Mana (Mana Vault) ..... Ar .... R 7,50
Cólera de Deus (Wrath of God) ..... Br .... R 15,00
Cruzada (Crusade) ..... Br .... R 12,50
Deflexão (Deflection) ..... Az .... R 7,50
Derelor (Derelor) ..... Pr .... R 7,50
Disco de Nevinyrral (Nevinyrral's Disk) ..... Ar .... R 7,50
Dragão de Shiva (Shivan Dragon) ..... Vm .... R 16,00
Elemental do Tempo (Time Elemental) ..... Az .... R 6,00
Esfera de Raios (Ball Lightning) ..... Vm .... R 15,00
Espírito Lampejante (Blinking Spirit) ..... Br .... R 10,00
Floresta Karplusana (Karplusan Forest) ..... T ..... R 12,50
Fontes Sulfurosas (Sulfurous Spring) ..... T ..... R 12,50
Força da Natureza (Force of Nature) ..... Vd .... R 10,00
Gorro do Bufão (Jester's Cap) ..... Ar .... R 12,00
Grimório Silvestre (Sylvan Library) ..... Vd .... R 10,00
Hecatombe (Hecatomb) ..... Pr .... R 6,00
Jokulhaups (Jokulhaups) ..... Vm .... R 7,50
Lhurgoyf (Lhurgoyf) ..... Vd .... R 10,00
Lua Maligna (Bad Moon) ..... Pr .... R 10,00
Macegal (Brushland) ..... T ..... R 12,50
Mina Uivadora (Howling Mine) ..... Ar .... R 11,00
Mó (Millstone) ..... Ar .... R 10,00
Necropotência (Necropotence) ..... Pr .... R 10,00
Ordem da Tocha Sagrada (Order of The Sacred Torch) . Br .... R 5,00
Ordem Primordial (Primal Order) ..... Vd .... R 5,00
Orgg (Orgg) ..... Vm .... R 6,00
Pesadelo (Nightmare) ..... Pr .... R 10,00
Regiões Agrestes de Adarkar (Adarkar Wastes) ..... T ..... R 12,50
Rei dos Goblins (Goblin King) ..... Vm .... R 7,50
Rio Subterrâneo (Underground River) ..... T ..... R 12,50
Senhor da Atlântida (Lord of Atlantis) ..... Az .... R 10,00
Senhor das Profundezas (Lord of the Pit) ..... Pr .... R 7,50
Serafim (Seraph) ..... Br .... R 10,00
Terremoto (Earthquake) ..... Vm .... R 7,50
Varíola (Pox) ..... Pr .... R 5,00

SEXTA EDIÇÃO

Raras não listadas 5,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40
Arcanjo (Archangel) ..... Br .... R 12,50
Armagedom (Armagedom) ..... Br .... R 10,00
Aurora Celestial (Celestial Dawn) ..... Br .... R 7,50
Cruzada (Crusade) ..... Br .... R 10,00
Dragão de Pérola (Pearl Dragon) ..... Br .... R 5,00
Cólera de Deus (Wrath of God) ..... Br .... R 15,00
Deflexão (Deflection) ..... Az .... R 7,50
Deserção (Desertion) ..... Az .... R 7,50
Rendimentos Decrescentes (Diminishing Returns) ..... Az .... R 6,00
Senhor da Atlântida (Lord of Atlantis) ..... Az .... R 10,00
Recobrar (Recall) ..... Az .... R 6,00
Fatalidade de Zur (Zur Weirding) ..... Az .... R 6,00
Derelor (Derelor) ..... Pr .... R 6,00
Anjo Caído (Fallen Angel) ..... Pr .... R 7,50
Contrato Infernal (Infernal Contract) ..... Pr .... R 6,00
Pesadelo (Nightmare) ..... Pr .... R 9,00
Tutor Vanpírico (Vampiric Tutor) ..... Pr .... R 15,00
Horda Balduviana (Balduvian Horde) ..... Vm .... R 7,50
Dragão Avérneo Escarlate (Crimson Hellkite) ..... Vm .... R 10,00
Terremoto (Earthquake) ..... Vm .... R 7,50
Fervor (Fervor) ..... Vm .... R 7,00
Último Recurso (Final Fortune) ..... Vm .... R 7,00
Rei dos Goblins (Goblin King) ..... Vm .... R 7,00
Martelo de Bogardan (Hammer of Bogardan) ..... Vm .... R 15,00
Assalto Implacável (Relentless Assault) ..... Vm .... R 7,00
Dragão Vulcanico (Vulcanic Dragon) ..... Vm .... R 10,00
Aves do Paraíso (Birds of Paradise) ..... Vd .... R 35,00
Maro (Maro) ..... Vd .... R 7,50
Totem Amaldiçoado (Cursed Totem) ..... Ar .... R 7,50
Totem Sorridente (Grinning Totem) ..... Ar .... R 10,00
Mina Uivadora (Howling Mine) ..... Ar .... R 11,00
Mó (Millstone) ..... Ar .... R 10,00
Cesto de Serpente (Snake Basket) ..... Ar .... R 7,50
Regiões Agrestes de Adarkar (Adarkar Wastes) ..... T ..... R 12,50
Macegal (Brushlands) ..... T ..... R 12,50
Cidade de Bronze (City of Brass) ..... T ..... R 12,50
Floresta Karplusana (Karplusan Forest) ..... T ..... R 12,50
Fontes Sulforosas (Sulfurous Springs) ..... T ..... R 12,50
Rio Subterrâneo (Underground River) ..... T ..... R 12,50

SÉTIMA EDIÇÃO

Valor das cartas Metálicas raras é o dobro do valor normal
Incomuns 1,00(4,00)
Comuns 0,40(3,00)
Inversão Abençoada(Blessed Reversal) ..... Br .... R 4,50
Pedras Rolantes(Rolling Stones) ..... Br .... R 6,00
Antífona Gloriosa(Glorious Anthem) ..... Br .... R 12,50
Reverter Dano(Reverse Damage) ..... Br .... R 6,00
Pária(Pariah) ..... Br .... R 7,50
Adoração(Worship) ..... Br .... R 12,00
Purificar(Purify) ..... Br .... R 5,00
Herói Intrépido(Intrepid Hero) ..... Br .... R 7,00
Teia Solar(Sunweb) ..... Br .... R 6,00
Paladino do Norte(Northern Paladin) ..... Br .... R 10,00
Paladino do Sul(Southern Paladin) ..... Br .... R 10,00
Mestre Curandeiro(Master Healer) ..... Br .... R 4,00
Guarda Real Kjeldorana (Kjeldoran Real Guard) ..... Br .... R 4,00
Anjo Serra (Serra Angel) ..... Br .... R 12,00
Arqueiros de Elite(Elite Archers) ..... Br .... R 4,00
Cólera de Deus (Wrath of God) ..... Br .... R 16,00
Oposição(Opposition) ..... Az .... R 12,00
Ilusões de Mediocridade(Delusions of Mediocrity) ..... Az .... R 4,50
Memórias Ancestrais(Ancestral Memories) ..... Az .... R 5,00
Equilibrium(Equillibrium) ..... Az .... R 7,50
Evacuação(Evacuation) ..... Az .... R 5,00
Vizzerdrix(Vizzerdrix) ..... Az .... R 5,00
Deflexão (Deflection) ..... Az .... R 7,50
Senhor da Atlântida (Lord of Atlantis) ..... Az .... R 10,00
Visão Fugaz(Fleeting Image) ..... Az .... R 5,00
Aprendiz Arrojado(Daring Apprentice) ..... Az .... R 5,00
Adepto Temporal(Temporal Adept) ..... Az .... R 7,50
Arquivista(Archivist) ..... Az .... R 5,00
Barreira de Assombro(Wall of Wonder) ..... Az .... R 5,00
Mawcor(Mawcor) ..... Az .... R 5,00
Gênio Mahamoti(Mahamoti Djinn) ..... Az .... R 10,00
Behemoth Bêntico(Benthic Behemoth) ..... Az .... R 5,00
Hora da Escuridão(Darkest Hour) ..... Pr .... R 6,00

Opressão(Opression)	Pr	R	5,00
Reprocessar(Reprocess)	Pr	R	5,00
Cobiça(Greed)	Pr	R	5,00
Éter Maculado(Tainted Æther)	Pr	R	5,00
Resquícios de Poder(Dregs of Sorrow)	Pr	R	5,00
Perseguir(Persecute)	Pr	R	7,50
Assassino da Fortaleza(Stronghold Assassin)	Pr	R	6,00
Trapeiro(Rag Man)	Pr	R	5,00
Paladino do Oeste(Eastern Paladin)	Pr	R	8,00
Demônio Vociferante(Bellowing Fiend)	Pr	R	5,00
Ressurgido(Revenant)	Pr	R	5,00
Horror Abissal (Abyssal Horror)	Pr	R	5,00
Anjo Caído (Fallen Angel)	Pr	R	7,00
Contrato Infernal (Infernal Contract)	Pr	R	5,00
Pesadelo (Nightmare)	Pr	R	10,00
Impaciência(Impatience)	Vm	R	5,00
Duelo de Mana(Mana Clash)	Vm	R	5,00
Tumultuar(Bedlam)	Vm	R	5,00
Fogo Grego(Wildfire)	Vm	R	10,00
Assalto Sísmico(Seismic Assault)	Vm	R	7,50
Inferno(Inferno)	Vm	R	5,00
Okk(Okk)	Vm	R	5,00
Mago Ígneo Imprudente(Reckless Embermage)	Vm	R	5,00
Cíclope de Olho Injetado(Bloodshot Cyclops)	Vm	R	5,00
Orgg Treinado(Trained Orgg)	Vm	R	5,00
Dragão de Shiva(Shivan Dragon)	Vm	R	17,00
Dragão Avérneo Escarlate (Crimson Hellkite)	Vm	R	10,00
Terremoto (Earthquake)	Vm	R	7,50
Fervor (Fervor)	Vm	R	7,00
Último Recurso (Final Fortune)	Vm	R	5,00
Rei dos Goblins (Goblin King)	Vm	R	7,50
Assalto Implacável (Relentless Assault)	Vm	R	7,00
Colheita Precoce(Early Harvest)	Vd	R	5,00
Força dos Carvalhos(Might of Oaks)	Vd	R	12,50
Florescência Vernal(Vernal Bloom)	Vd	R	6,00
Ressurgência da Natureza(Natural Ressurgence)	Vd	R	5,00
Outonada(Rowen)	Vd	R	5,00
Revolta da Natureza(Nature's Revolt)	Vd	R	5,00
Furacão(Hurricane)	Vd	R	4,00
Arqueiros Élficos(Elvish Archers)	Vd	R	6,00
Campeão Élfico(Elvish Champion)	Vd	R	10,00
Bruxa de Verduran(Verduran Enchantress)	Vd	R	7,00
Druida Ancião(Elder Druid)	Vd	R	5,00
Elfo Flautista(Elvish Piper)	Vd	R	15,00
Gatos Selvagens de Uktabi(Uktabi Wildcats)	Vd	R	6,00
Gorila Ancião do Dorso Dourado(Ancient Silverback)	Vd	R	6,00
Elemental dos Espinhos(Thorn Elemental)	Vd	R	10,00
Aves do Paraíso (Birds of Paradise)	Vd	R	35,00
Maro (Maro)	Vd	R	7,00
Pedra da Submissão(Meekstone)	Ar	R	5,00
Livro de Jayemdae(Jayemdae Tome)	Ar	R	5,00
Ponte Traiçoeira(Ensnaring Bridge)	Ar	R	11,00
Cetro Desintegrador(Disrupting Sceptre)	Ar	R	5,00
Livro de Jalum(Jalum Tome)	Ar	R	5,00
Orbe Estática(Static Orb)	Ar	R	12,50
Tapete Voador(Flying Carpet)	Ar	R	5,00
Mina Uivadora (Howling Mine)	Ar	R	12,50
Mó (Millstone)	Ar	R	10,00
Solidéu Enxertado(Grafted Skullcap)	Ar	R	6,00
Ovo Leteano(Dingus Egg)	Ar	R	6,00
Quebra-Cabeças de Teferi(Teferi's Puzzle Box)	Ar	R	7,50
Escudo de Armas(Coat of Arms)	Ar	R	22,00
Caldeirão de Tempestade(Storm Cauldron)	Ar	R	5,00
Besta de Carga(Beast of Burden)	Ar	R	5,00
Maldição de Feroz(Feroz's Ban)	Ar	R	3,00
Colosso Phyrexiano(Phyrexian Colossus)	Ar	R	8,00
Anel de Aladim(Aladim's Ring)	Ar	R	5,00
Regiões Agrestes de Adarkar (Adarkar Wastes)	T	R	12,50
Macegal (Brushlands)	T	R	12,50
Cidade de Bronze (City of Brass)	T	R	12,50
Floresta Karplusana (Karplusan Forest)	T	R	12,50
Fontes Sulforosas (Sulfurous Springs)	T	R	12,50
Rio Subterrâneo (Underground River)	T	R	12,50

TEMPESTADE

Raras não listadas 5,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Altar da Demência (Altar of Dementia)	Ar	R	10,00
Aluren (Aluren)	Vd	R	12,50
Anjo Vingador (Avenging Angel)	Br	R	8,50
Apocalipse (Apocalypse)	Vm	R	6,00
Cavaleiro dos Alísios (Tradewind Rider)	Az	R	15,00
Dança de Cadáveres (Corpse Dance)	Pr	R	7,50
Distorcão Temporal (Time Warp)	Az	R	15,00
Dragão de Rath (Rathi Dragon)	Vm	R	12,00
Eladamri, Senhor das Folhas (Eladamri, Lord of Leaves)	Vd	R	10,00
Emissário Soltariano (Soltari Emissary)	Br	R	6,00
Floresta de Skyshroud (Skyshroud Forest)	T	R	8,00
Força Verdejante (Verdant Force)	Vd	R	24,00
Fornalha de Rath (Furnace of Rath)	Vm	R	8,00
Gerrilheiros Soltarianos (Soltari Guerrillas)	Dr	R	6,00
Lago da Caldeira (Caldera Lake)	T	R	8,00
Lagoa Espelhada (Reflecting Pool)	T	R	15,00
Morte Viva (Living Death)	Pr	R	12,00
Pergaminho Amaldiçoado (Cursed Scroll)	Ar	R	30,00
Pinhal Desolado (Pine Barrens)	T	R	8,00
Planura de Sal (Salt Flats)	T	R	8,00
Prateleira de Pergaminhos (Scroll Rack)	Ar	R	10,00
Rainha do Caixão (Coffin Queen)	Pr	R	10,00
Reciclar (Recycle)	Vd	R	7,50
Sarcomancia (Sarcomancy)	Pr	R	7,50
Vinhas de Eladamri (Eladamri Vineyard)	Vd	R	10,00

FORTALEZA (STRONGHOLD)

Raras não listadas 5,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40

Livraria Arco do Centauro

Você imagina,
nós tornamos realidade

RPG & Cards
nacionais e importados

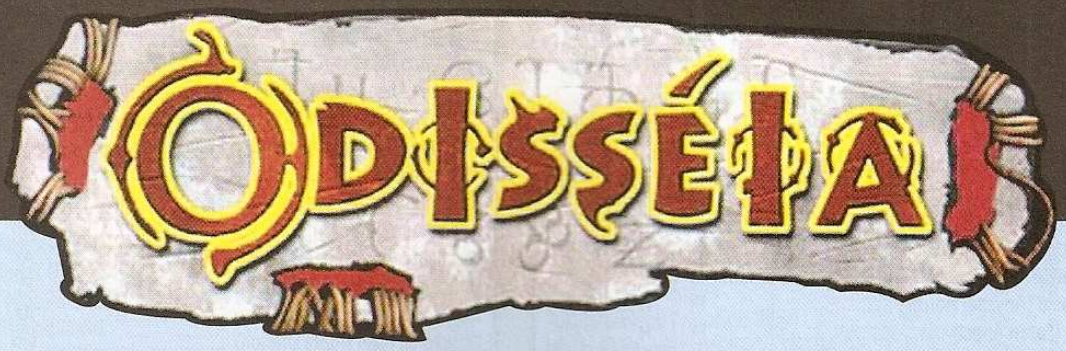
Magic, Mage Knight, Pokémon,
O Senhor dos Anéis entre outros jogos
Dados, deck protectors e acessórios em geral

Atendemos pelo correio para todo o Brasil principalmente Nordeste.

Tel.: (86) 232-8039/ 9403-4015

e-mails: arcodocentauro@bol.com.br
arcodocentauro@hotmail.com

Av. Nossa Senhora de Fátima, 789 sala – D, Jockey - Teresina – Piauí



A Força do Cemitério

Tchau **Mercádia**, bem-vindo **Odisséia**, a mais nova expansão de Magic. Esta coleção se destaca pelo enorme uso do cemitério. Além de poderes ativados através de descarte e trazer cartas de volta do cemitério, surgem duas habilidades novas:

Limiar (Threshold): este poder se ativa se existirem sete ou mais cartas em seu cemitério.

Recapitular (Flashback): você pode jogar esta carta de seu cemitério pagando o custo de recapitulação. Depois remova de jogo.

Vamos analisar o que surgiu de legal em cada cor:

BRANCO

Balancing Act: por duas brancas e duas quaisquer temos uma versão de Equilíbrio: cada jogador escolhe e sacrifica um número de permanentes tal que o número total de permanentes seja igual ao do jogador que controla menos. Faça o mesmo com as cartas na mão. Tá certo, não é um Equilíbrio, mas... tem seu potencial!

Mystic Crusader: um Paladino En-Vec mais fraco (2/1 Proteção Contra Vermelho E Preto por 1BB). Porém, com limiar, ele ganha vôo e +1/+1. Simples e eficiente.

Wayward Angel: um Anjo Serra, uma mana incolor mais cara. Porém, com limiar esta criatura ganha +3/+3, Atropelar, fica preta e necessita sacrificar uma criatura por turno. Alguém aí falou em Senhor das Profundezas?

AZUL

Traumatize: por 3AA este feitiço é o sonho de qualquer destruidor de grimórios: descarta metade do grimório alvo, arredondado para baixo.

Standstill: por 1A este encantamento é capaz de enervar o adversário. Quem fizer qualquer magia com este encantamento na mesa fará com que o oponente compre três cartas e o encantamento é descartado. Se você joga na hora certa, pode ter certeza de que vai comprar cartas extras...

Upheaval: saudades do disco de Nevinyrral, inveja do Ato Pernicioso? Que tal este feitiço Mega-Bumerangue capaz de devolver para a mão todas as permanentes em jogo, por apenas 4AA?

PRETO

Diabolic Tutor: por 2PP, temos de volta o velho Demonic Tutor: escolha uma carta do grimório e traga para a mão. Não quer mais nada, né?

Haunting Echoes: por 3PP, temos uma mega-lobotomia: remove todas as cartas do cemitério alvo e todas as cópias dessas cartas removidas do respectivo grimório, com exceção dos terrenos básicos. Junte com a carta Upheaval e imagine os estragos!

Gravestorm: por PPP, este encantamento dá duas alternativas ao oponente: ou deixa você comprar uma carta a mais na sua manutenção, ou ele remove uma carta de seu cemitério. Viu como você é democrático?

VERMELHO

Epicenter: por 4Vm o oponente sacrifica um terreno. Feitiço fraco? Sim, até você poder usar o limiar: todos sacrificam TODOS os terrenos!

Price of Glory: por 2Vm este encantamento realmente assusta qualquer baralho de contenção: sempre que um terreno for tapado para gerar mana no turno do oponente, destrua-o no final do turno. Qualquer um vai pensar duas vezes antes de tentar conter alguma coisa...

Blazing Salvo: outra escolha democrática: por apenas Vm este instante faz com que o oponente escolha 3 de dano na criatura alvo (que você escolheu) ou 5 de dano na própria cabeça...

VERDE

Beast Attack: ok, este instante custa 2VdVdVd, mas lhe dá um elefante 4/4! E pelo mesmo custo, você pode usar o flashback!

Holistic Wisdom: isto sim é que é aproveitar o cemitério! Este encantamento custa 1VdVd. E daí? Bem, se você pagar 2 e remover uma carta de sua mão, pode pegar qualquer carta de mesmo tipo no cemitério! Tá certo, deixa eu remover este elfo da minha mão para pegar no cemitério aquele inocente Vendilhão...

Verdant Sucession: 4Vd, encantamento. Quando uma criatura verde que não seja ficha for para o cemitério, o controlador dela pode buscar uma cópia dessa criatura e colocar em jogo. O seu oponente não joga de verde? Que pena, né?

ARTEFATOS

Mirari: custo: 5 incolor. Efeito: Devastador. Sempre que você fizer um instante ou feitiço, pode pagar 3 a mais. Se o fizer, terá uma cópia de sua magia com direito a novos alvos se quiser!

TERRENOS

Deserted Temple: gera uma mana incolor ou desvira um terreno alvo, pagando apenas um incolor e tapando este terreno lendário!

MULTICOR

Decimate: 2VdVm. Este feiticó destrói um artefato, um terreno, uma criatura e um encantamento! Modesto pacas!

Iridescent Angel: 5AB, 4/4 Voador, proteção contra TODAS AS CORES! Ah, qué saudade da Mastícora!

Mystic Enforcer: 2VdB, 3/3 proteção contra preto. Mas espere, com limiar ela ganha vôo e +3/+3! Animal!

Shadowmage Infiltrator: 1PA, 1/3. Só pode ser bloqueado por criaturas pretas e artefato. Se fizer dano de combate no oponente, você pode comprar uma carta.

Vampiric Dragon: 6PVm, 5/5 voador. Sempre que uma criatura for para o cemitério no turno em que Vampiric Dragon tiver feito dano nela, coloque +1/+1 no Dragon. 1Vm: um de dano na criatura alvo! Que legal, criatura com combo embutido!

Maurício "Gorak" Navate, Anão Guerreiro

Anjo Guerreiro (Warrior Angel) ..... Br .... R 10,00
Assassino da Fortaleza (Stronghold Assassin) ..... Pr .... R 7,50
Busca do Conhecimento (Pursuit of Knowledge) ..... Br .... R 7,50
Campeão Soltariano (Soltari Champion) ..... Br .... R 7,50
Druida Eremita (Hermit Druid) ..... Vd .... R 7,50
Fênix Fragmentária (Shard Phoenix) ..... Vm .... R 10,00
Fortaleza de Volrath (Volrath's Stronghold) ..... T ..... R 8,00
Fractius Rainha (Sliver Queen) ..... Dr .... R 25,00
Mox de Diamante (Mox Diamond) ..... Ar .... R 25,00
Ponte Traiçoeira (Ensnaring Bridge) ..... Ar .... R 10,00
Procriador de Espículos (Spike Breeder) ..... Vd .... R 7,50
Salões Oníricos (Dream Halls) ..... Az .... R 7,50
Wyvern de Prata (Silver Wyvern) ..... Az .... R 7,00
Xamã en-Kor (Shaman en-Kor) ..... Br .... R 6,00

ÊXODO (EXODUS)

Raras não listadas 5,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40
Cataclismo (Cataclysm) ..... Br .... R 10,00
Paladino en-Vec (Paladin en-Vec) ..... Br .... R 10,00
Equilibrium (Equilibrium) ..... Az .... R 8,00
Ertai, Mago Graduado (Ertai, Wizard Adept) ..... Az .... R 12,50
Mente sobre Matéria (Mind Over Mater) ..... Az .... R 10,00
Ódio (Hatred) ..... Pr .... R 12,50
Juramento dos Carniçais (Oath of Ghouls) ..... Pr .... R 6,00
Pandemônio (Pandemonium) ..... Vm .... R 12,50
Assalto Sísmico (Seismic Assault) ..... Vm .... R 10,00
Mirri, Felina Guerreira (Mirri, Cat Warrior) ..... Vd .... R 10,00
Juramento dos Druidas (Oath of Druids) ..... Vd .... R 16,00
Espículo Tecelão (Spike Weaver) ..... Vd .... R 10,00
Sobrevivência do Mais Apto (Survival of the Fittest) ..... Vd .... R 12,50
Portal Errático (Erratic Portal) ..... Ar .... R 7,50
Broche da Anulação (Null Brooch) ..... Ar .... R 7,50
Escudo de Armas(Coat of Arms) ..... Ar .... R 25,00
Cidade de Traidores (City of Traitors) ..... T ..... R 7,50

SAGA DE URZA (URZA SAGA)

Raras não listadas 5,00
Incomuns não listadas 1,00
Comuns não listadas 0,40
Catástrofe (Catastrophe) ..... Br .... R 10,00
Antífona Gloriosa (Glorious Anthem) ..... Br .... R 12,50
Pária (Pariah) ..... Br .... R 10,00
Avatar de Serra (Serra Avatar) ..... Br .... R 30,00
Adoração (Worship) ..... Br .... R 10,00
Campo de Energia (Energy Field) ..... Az .... R 10,00
Morfolídeo (Morphling) ..... Az .... R 30,00
Mostrar e Contar (Show and Tell) ..... Az .... R 6,00
Golpe de Gênio (Stroke of Genius) ..... Az .... R 12,00
Espiral Temporal (Time Spiral) ..... Az .... R 12,00
Perseguir (Persecute) ..... Pr .... R 10,00
Determinação de Yawgmoth (Yawgmoth Will) ..... Pr .... R 10,00
Dragão do Relâmpago (Lightning Dragon) ..... Vm .... R 12,50
Dragão Avérneo de Shiv (Shivan Hellkite) ..... Vm .... R 12,50
Ataque Surpresa (Sneak Attack) ..... Vm .... R 17,00
Abundância (Abundance) ..... Vd .... R 7,50
Encantadora Argothiana (Argothian Enchantress) ..... Vd .... R 11,00
Vorme Argothiano (Argothian Wurm) ..... Vd .... R 10,00
Filho de Géia (Child of Geia) ..... Vd .... R 11,00
Centauros de Citanul (Citanul Centaurs) ..... Vd .... R 7,50
Vorme Interminável (Endless Wurm) ..... Vd .... R 11,00
Exploração (Exploration) ..... Vd .... R 10,00
Karn, Golem de Prata (Karn, Silver Golem) ..... Ar .... R 10,00
Linha Vital (Lifeline) ..... Ar .... R 12,50
Hélice de Mishra (Mishra's Helix) ..... Ar .... R 10,00
Colosso Phyrexiano (Phyrexian Colossus) ..... Ar .... R 10,00
Processador Phyrexiano (Phyrexian Processor) ..... Ar .... R 12,50
Abertura Temporal (Temporal Aperture) ..... Ar .... R 7,50
Berço de Géia (Gaea's Cradle) ..... T ..... R 30,00
Pedreira de Thran (Thran Quarry) ..... T ..... R 10,00

LEGADO DE URZA (URZA'S LEGACY)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Raras não listadas 5,00 (10,00)
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (2,00)
Colapso Planar (Planar Collapse) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
Radiante, Arcanjo (Radiant, Archangel) ..... Br . R 15,00(35,00)
Segunda Chance (Second Chance) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
Sem Piedade (No Mercy) ..... Pr . R 10,00(20,00)
Fênix de Shiv (Shivan Phoenix) ..... Vm R .. 8,00(16,00)
Eremita Demente (Deranged Hermit) ..... Vd . R 12,50(30,00)
Rancor (Rancor) ..... Vd . C .... 2,50(6,00)
Força dos Carvalhos (Might of Oaks) ..... Vd . R 12,50(30,00)
Multani, Feiticeiro-Maro (Multani, Maro-Sorcerer) ... Vd . R 10,00(20,00)
Ents da Semente dos Ventos (Weatherseed Treefolk)Vd . R 10,00(20,00)
Perímetro Defensivo (Defense Grid) ..... Ar . R 10,00(20,00)
Monolito Sinistro (Grim Monolith) ..... Ar . R 11,00(22,00)
Anel de Gix (Ring of Gix) ..... Ar . R 10,00(20,00)

DESTINO DE URZA (URZA'S DESTINY)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Raras não listadas 5,00 (10,00)
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (2,00)
50) Deslealdade (Treachery) ..... Az . R 10,00(20,00)
5) Barganha de Yawgmoth (Yawgmoth's Bargain) ... Pr . R .. 8,00(16,00)
80) Dragão Ganancioso (Covetous Dragon) ..... Vm R 10,00(20,00)
104) Elfo Flautista (Elvish Piper) ..... Vd . R 15,00(30,00)
105) Crocodilo Imperador (Emperor Crocodile) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
118) Rofellos, Emissário de Llanowar
(Rofellos, Llanowar Emissary) ..... Vd . R 12,50(25,00)
123) Elemental dos Espinhos (Thorn Elemental) ..... Vd . R 12,50(25,00)
134) Masticore (Masticore) ..... Ar . R 22,00(55,00)
136) Barril de Pólvora (Powder Keg) ..... Ar . R 10,00(20,00)

MÁSCARAS DE MERCADIA (MERCADIAN MASQUES)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Raras não listadas 5,00 (10,00)
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (3,00)
11) Cho-Manno, Revolucionário
(Cho-Manno, Revolutionary) ..... Br . R 10,00(20,00)
24) Máscara de Marfim (Ivory Mask) ..... Br . R .. 7,50(15,00)
25) Rainha dos Jhovalls (Jhovall Queen) ..... Br . R 10,00(20,00)
56) Vaga de Retribuição (Wave of Reckoning) ..... Br . R .. 7,50(15,00)
2) Suborno (Bribery) ..... Az . R 12,50(25,00)
66) Carisma (Charisma) ..... Az . R 10,00(20,00)
87) Desencaminhar (Misdirection) ..... Az . R 15,00(30,00)
112) Rotas de Comércio (Trade Routes) ..... Az . R 10,00(20,00)
123) Comandante Cateran (Cateran Overlord) ..... Pr . R .. 7,50(15,00)
133) Delraich (Delraich) ..... Pr . R 10,00(20,00)
136) Marcha Forçada (Forced March) ..... Pr . R .. 7,50(15,00)
149) Espírito Ínfero (Nether Spirit) ..... Pr . R 10,00(20,00)
166) Wumpus Surrador (Thashing Wumpus) ..... Pr . R 10,00(20,00)
168) Desmascarar (Unmask) ..... Pr . R 10,00(20,00)
177) Juramento de Sangue (Blood Oath) ..... Vm R .. 7,50(15,00)
180) Desabamento (Cave-in) ..... Vm R 10,00(20,00)
211) Mago Sísmico (Seismic Mage) ..... Vm R .. 7,50(15,00)
214) Squee, Nabobo Goblin (Squee, Goblin Nabobo)Vm R 18,00(45,00)
216) Ruptura Tectônica (Tectonic Break) ..... Vm R 10,00(20,00)
221) Dragão de Duas Cabeças (Two-headed Dragon)Vm R 20,00(48,00)
237) Caminhante da Madrugada (Dawnstrider) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
264) Elemental de Rushwood (Rushwood Elemental)Vd R...10,00(20,00)
274) Geração Espontânea (Spontaneus Generation) Vd . R .. 7,50(15,00)
283) Equinócio da Primavera (Vernal Equinox) ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
284) Dríade das Vinhas (Vine Dryad) ..... Vd . R 10,00(20,00)
292) Santuário em Ruínas (Crumbling Sanctuary) .. Ar . R .. 5,00(10,00)
293) Lentes Distorcedoras (Distorting Lens) ..... Ar . R .. 7,50(15,00)
309) Matriz de Energia (Power Matrix) ..... Ar . R 10,00(20,00)
316) Bolsão de Pó (Dust Bowl) ..... T .. R 10,00(20,00)
320) Mercado Alto (High Market) ..... T .. R 10,00(20,00)
324) Porto de Rishada (Rishadan Port) ..... T .. R 25,00(60,00)

NÊMESIS (NEMESIS)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Raras não listadas 5,00 (10,00)

Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (2,00)
2) Vingador en-Dal (Avenger en-Dal) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
3) Anjo Ofuscante (Blinding Angel) ..... Br . R 12,50(25,00)
12) Lin Sivvi, Heroína Rebelde
(Lin Sivvi, Defiant Hero) ..... Br . R 10,00,(20,00)
17) Onda de Paralaxe (Paralax Wave) ..... Br . R 10,00(20,00)
37) Maré de Paralaxe (Paralax Tide) ..... Az . R 10,00(20,00)
38) Águas Crescentes (Rising Waters) ..... Az . R 10,00(20,00)
40) Ladrão de Rootwater (Rootwater Thief) ..... Az . R 10,00(20,00)
56) Oferenda do Fosso da Morte (Death Pit Offering)Pr . R 10,00(20,00)
63) Nexus de Paralaxe (Paralax Nexus) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
67) Assassino de Rath (Rathi Assassin) ..... Pr . R .. 7,50(15,00)
75) Volrath, o Caído (Volrath the Fallen) ..... Pr . R 10,00(20,00)
83) Desliza de Rochafluente (Flowstone Slide) ..... Vm R .. 7,50(15,00)
112) Rhox (Rhox) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
113) Explosão de Saprófitas (Saproling Burst) ..... Vd . R 12,50(30,00)
116) Behemoth de Skyshroud (Skyshroud Behemoth)Vd R 10,00(20,00)
119) Invasor de Skyshroud (Skyshroud Poacher) ... Vd . R .... 4,00(8,00)
139) Arame Emaranhado (Tangle Wire) ..... Ar . R 10,00(20,00)
141) Refúgio Kor (Kor Haven) ..... T .. R 10,00(20,00)
142) Orla de Rath (Rath's Edge) ..... T .. R .. 6,50(13,00)

PROFECIA (PROFECY)

Valor das cartas Metálicas entre parentes
Raras não listadas 5,00 (10,00)
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (3,00)
3) Avatar da Esperança (Avatar of Hope) ..... Br . R 10,00(20,00)
4) Vento Abençoado (Blessed Wind) ..... Br . R . 7 ,50(15,00)
13) Mageta, o Leão (Mageta, the Lion) ..... Br . R 10,00(25,00)
15) Informante Mercenário (Mercenary Informer) ... Br . R .. 6,00(12,00)
28) Alexi, Maga Zefiriana (Alexi, Zephyr Mage) ..... Az . R .. 7,50(15,00)
30) Avatar da Vontade (Avatar of Will) ..... Az . R 10,00(20,00)
32) Vento da Negação (Denying Wind) ..... Az . R 10,00(20,00)
37) Sentidos Apurados (Heightened Awareness) .... Az . R .. 5,00(10,00)
56) Avatar da Mágoa (Avatar of Woe) ..... Pr . R 20,00(45,00)
66) Greel, Ceifador da Mente (Greel, Mind Raker) ... Pr . R .. 6,00(12,00)
74) Vento Pestilento (Plague Wind) ..... Pr . R 10,00(20,00)
75) Informante Rebelde (Rebel Informer) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
77) Tutor Rístico (Rhystic Tutor) ..... Pr . R .. 7,50(15,00)
82) Avatar da Fúria (Avatar of Fury) ..... Vm R 10,00(20,00)
94) Bombeiros Keldonianos (Keldon Firebombers) Vm R .. 7,50(15,00)
95) Latulla, Supervisora Keldoniana
(Latulla, Keldon Overseer) ..... Vm R .. 7,50(15,00)
103) Ventos Cauterizantes (Searing Wind) ..... Vm R .. 7,50(15,00)
109) Avatar do Poder (Avatar of Might) ..... Vd . R 10,00(20,00)
115) Jolrael, Imperatriz das Criaturas
(Jolrael, Empress of Beasts) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
119) Vorme Mungha (Mungha Wurm) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
133) Ventos Vitalizantes (Vitalizing Wind) ..... Vd . R 10,00(20,00)

INVASÃO (INVASION)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (3,00)
1) Sanguessuga de Alabastro(Alabaster Leech) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
4) Atalya, Mestre Samita(Atalya, Samite Master) .... Br . R .. 7,50(15,00)
12) Cavaleiro Cruzado(Crusading Knight) ..... Br . R .. 7,00(12,00)
13) Glória ou Morte(Death or Glory) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
15) Presença Divina(Divine Presence) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
16) Lutar ou Fugir(Fight or Flight) ..... Br . R .. 5,00(10,00)
18) Ruína Global(Global Ruin) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
19) Julgamento Austero(Harsh Judgment) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
27) Reflexão Pura(Pure Reflection) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
33) Reya, Portadora da Alvorada(Reya Dawnbringer) . Br . R 12,50(30,00)
34) Rout ..... Br . R 12,50(25,00)
38) Espírito de Resistência (Spirit of Resistance) ... Br . R .. 6,00(12,00)
42) Mestre de Sunscape(Sunscape Master) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
45) Winnow ..... Br . R .. 6,00(12,00)
47) Vidente Cego(Blind Seer) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
48) Onda de Rebentação(Breaking Wave) ..... Az . R .. 5,00(10,00)
49) Restrição Coletiva(Collective Restraint) ..... Az . R .. 7,50(15,00)
50) Difusão de Cristal(Crystal Spray) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
52) Vigília Deformadora(Distorting Wake) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
54) Imperatriz Galina(Empress Galina) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
57) Fato ou Ficção(Fact or Fiction) ..... Az .. I ..... 2,50(6,00)
59) Labirinto de Mana(Mana Maze) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
61) Aeróstato Metathran(Metathran Aerostat) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
68) Batalha Psíquica(Psychic Battle) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
71) Sanguessuga de Safira(Sapphire Leech) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
76) Mestre de Stormscape(Stormscape Master) .... Az . R .. 6,00(12,00)
78) Resposta de Teferi(Teferi's Response) ..... Az . R .. 7,50(15,00)
79) Deformação Temporal(Temporal Distortion) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
88) Planos Bem-Feitos(Well-Laid Plans) ..... Az . R .. 5,00(10,00)
93) Sanguessuga de Andradita(Andradite Leech) ... Pr . R .. 6,00(12,00)
97) Anjo da Cripta(Crypt Angel) ..... Pr . R 10,00(20,00)
100) Pesquisa Desesperada(Desperate Research) . Pr . R .. 6,00(12,00)
101) Strossus Devorador(Devouring Strossus) ..... Pr . R 10,00(20,00)
102) Fazer ou Morrer(Do or Die) ..... Pr . R .. 7,00(14,00)
110) Cavaleiro Saqueador(Marauding Knight) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
113) Mestre de Nightscape(Nightscape Master) ..... Pr . R .. 6,00(12.00)
115) Escavador Phyrexiano(Phyrexian Delver) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
116) Infiltrador Phyrexiano(Phyrexian Infiltrator) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
125) Disseminação da Praga(Spreading Plague) .... Pr . R .. 6,00(12,00)
128) Assassino de Tsabo(Tsabo's Assassin) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
129) Decreto de Tsabo(Tsabo's Decree) ..... Pr . R .. 7,50(15,00)
130) Chamado do Crepúsculo(Twilight's Call) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
135) Agenda de Yagmoth(Yawgmoth's Agenda) ..... Pr . R 10,00(20,00)
137) Dobrar ou Partir(Bend or Break) ..... Vm R .. 5,00(10,00)
139) Gigante Indiferente(Callous Giant) ..... Vm R .. 6,00(12,00)
141) Fronteiras em Colapso(Collapsing Borders) ... Vm R .. 5,00(10,00)
144) Fogo de Ghitu(Ghitu Fire) ..... Vm R 12,50(25,00)
149) Monarca Kavu(Kavu Monarch) ..... Vm R .. 7,00(14,00)
153) Gigante Mandrião(Loafing Giant) ..... Vm R .. 5,00(10,00)
154) Disputa de Magos(Mages' Contest) ..... Vm R .. 6,00(12,00)
156) Obliterar(Obliterate) ..... Vm R 12,50(25,00)
161) Sanguessuga de Rubi(Ruby Leech) ..... Vm R .. 5,00(10,00)
169) Skizzik(Skizzik) ..... Vm R 20,00(50,00)
171) Defender ou Cair(Stand or Fall) ..... Vm R .. 6,00(12,00)
173) Instabilidade Tectônica(Tectonic Instability) ... Vm R .. 6,00(12,00)
175) Mestre de Thunderscape(Thunderscape Master) Vm R .. 7,00(14,00)
178) Raiva de Urza(Urza's Rage) ..... Vm R 40,00(80,00)
182) Bind ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
183) Mangusto Manchado(Blurred Mongoose) ..... Vd . R 14,00(22,00)
186) Campeão Élfico(Elvish Champion) ..... Vd . R 10,00(20,00)
190) Sanguessuga de Jade(Jade Leech) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
193) Covil Kavu(Kavu Lair) ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
194) Titã Kavu(Kavu Titan) ..... Vd . R 15,00(30,00)
199) Molimo, Feiticeiro-Maro(Molimo, Maro-Sorcerer) Vd . R .. 7,00(14,00)
206) Rearmazenar(Restock) ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
208) Infestação Saprófita(Saproling Infestation) ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
209) Simbiose Saprófita(Saproling Symbiosis) ..... Vd . R 10,00(20,00)
214) Elemental dos Bosques(Thicket Elemental) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
216) Mestre de Thornscape(Thornscape Master) ... Vd . R .. 7,50(15,00)
219) Árvore da Utopia(Utopia Tree) ..... Vd . R 15,00(30,00)
220) Verdloth, o Antigo(Verdeloth the Ancient) ..... Vd . R 10,00(20,00)
226) Absorver(Absorb) ..... Dr . R 25,00(50,00)
227) Fenda do Éter(Æther Rift) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
230) Guardião de Armadura(Armored Guardian) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
231) Mutação de Artefato(Artifact Mutation) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
232) Mutação de Aura(Aura Mutation) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
235) Rancor de Barrin(Barrin's Spite) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
236) Espectro Flamejante(Blazing Specter) ..... Dr . R 11,00(22,00)
237) Capitã Sisay(Captain Sisay) ..... Dr . R .. 7,00(14,00)
241) Vitória da Coalisão(Coalition Victory) ..... Dr . R .. 7,00(14,00)
242) Crosis, o Purgador(Crosis, the Purger) ..... Dr . R 12,50(25,00)
243) Darigaaz, o Ígneo(Darigaaz, the Igniter) ..... Dr . R 12,50(25,00)
244) Dromar, o Banidor (Dromar, the Banisher) ..... Dr . R 10,00(20,00)
245) Arena de Duelos(Dueling Grounds) ..... Dr . R .. 7,00(14,00)
249) Hanna, Navegadora(Hanna, Ship's Navigator) Dr . R .. 7,00(14,00)
253) Kangee, Guardião do Ninho(Kangee, Aerie Keeper) Dr . R .. 6,00(12,00)
256) Tempestade de Meteoro(Meteor Storm) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
257) Pantera Nobre(Noble Panther) ..... Dr . R 10,00(20,00)
259) Superabundância(Overabundance) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)

261) Zumbi da Pira(Pyre Zombie) ..... Dr . R 12,50(25,00)
262) Kavu Enfurecido(Raging Kavu) ..... Dr . R .. 7,00(14,00)
263) Assalto Descuidado(Reckless Assault) ..... Dr . R .. 5,00(10,00)
267) Rith, o Incitador(Rith, the Awakener) ..... Dr . R 10,00(20,00)
268) Nishoba Dentes-de-Sabre(Sabertooth Nishoba)Dr . R .. 7,50(15,00)
276) Abraço Espinal(Spinal Embrace) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
277) Assassino Predador(Stalking Assassin) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
279) Fosso de Teferi(Teferi's Moat) ..... Dr . R 10,00(20,00)
280) Treva, a Renovadora(Treva, the Renewer) ..... Dr . R 11,00(22,00)
281) Tsabo Tavoc(Tsabo Tavoc) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
282) Undermine(Sabotar) ..... Dr . R 35,00(70,00)
285) Consumação Vil(Vile Consumption) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
287) Vácuo(Void) ..... Dr . R 12,50(25,00)
304) Estacas Juntu(Juntu Stakes) ..... Ar . R .. 6,00(12,00)
305) Guardião de Lótus(Lotus Guardian) ..... Ar . R .. 7,50(15,00)
306) Altar Phyrexiano(Phyrexian Altar) ..... Ar . R .. 6,00(12,00)
307) Lente Phyrexiana(Phyrexian Lens) ..... Ar . R .. 6,00(12,00)
308) Portal Planar(Planar Portal) ..... Ar . R 10,00(20,00)
313) Tek(Tek) ..... Ar . R .. 6,00(12,00)
317) Teia de Tsabo(Tsabo's Web) ..... Ar . R .. 7,50(15,00)
318) Filtro de Urza(Urza's Filter) ..... Ar . R .. 6,00(12,00)
333) Necrópole de Keld(Keldon Necropolis) ..... T .. R .. 6,00(12,00)

CONJUNÇÃO (PLANESHIFT)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (3,00)

4) Julgamento de Dominaria (Dominaria's Judgement) . Br . R .. 6,00(12,00)
10) Marcha de Almas(March of Souls) ..... Br . R .. 5,00(10,00)
11) Canto de Orim(Orim's Chant) ..... Br . R 20,00(40,00)
12) Ironia do Planinauta(Planeswalker's Mirth) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
14) Ancião Samita(Samite Elder) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
23) Mascote de Dralnu(Dralnu's Pet) ..... Az . R .. 7,50(15,00)
28) Sobreposição Planar (Planar Overlay) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
29) Malícia do Planinauta (Planewalker's Mischief) Az . R .. 6,00(12,00)
37) Esperança Submersa (Sunken Hope) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
38) Elemental da Voragem(Watersprout Elemental) . Az . R .. 7,00(14,00)
40) Suspeitas Tenebrosas (Dark Suspicious) ..... Pr . R .. 7,00(14,00)
42) Intento Diabólico (Diabolic Intent) ..... Pr . R 10,00(20,00)
44) Senhor dos Mortos-Vivos (Lord of the Undead) Pr . R 10,00(20,00)
51) Scuta Phyrexiana (Phyrexian Scuta) ..... Pr . R 22,00(45,00)
52) Desprezo do Planinauta(Planewalker's Scorn) .. Pr . R .. 6,00(12,00)
59) Catapulta da Morte(Deadapult) ..... Vm R .. 7,00(14,00)
61) Jogo Goblin(Goblin Game) ..... Vm R .. 6,00(12,00)
69) Mogg Carcereiro(Mogg Sentry) ..... Vm R .. 6,00(12,00)
70) Fúria do Planinauta(Planewalker's Fury) ..... Vm R .. 7,00(14,00)
74) Tahngarth, Héroi de Talruum
(Tahngarth, Talruum Hero) ..... Vm R 10,00(20,00)
80) Arauto de Gaia(Gaea's Herald) ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
82) Ent Magnigote(Magnigoth Treefolk) ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
85) Nemata, Guardiã do Bosque
(Nemata, Grove Guardian) ..... Vd . R 10,00(20,00)
86) Favor do Planinauta(Planewalker's Favor) ..... Vd . R .. 5,00(10,00)
89) Dríade Quirion(Quirion Dryad) ..... Vd . R .. 7,00(14,00)
96) Aranha Anciã(Ancient Spider) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
98) Cobertura de Nuvens(Cloud Cover) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
102) Fluxo Destruidor(Destructive Flow) ..... Dr . R .. 5,00(10,00)
103) Espectro do Juízo Final(Doomsday Specter) ... Dr . R 12,50(35,00)
104) Cruzada de Dralnu(Dralnu's Crusade) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
105) Chamado de Eladamri(Eladamri's Call) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
106) Ertai, O Devasso(Ertai, the Corrupted) ..... Dr . R .. 7,00(14,00)
112) Crepúsculo Keldoniano(Keldon Twilight) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
116) Mago Interferidor(Meddling Mage) ..... Dr . R 17,00(45,00)
117) Emergência Natural(Natural Emergence) ..... Dr . R .. 7,00(14,00)
118) Tirania Phyrexiana(Phyrexian Tyranny) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
119) Phelddagrif Farejador(Questing Phelddagrif) ... Dr . R .. 7,00(14,00)
120) Kavu Radiante(Radiant Kavu) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
124) Vorme de Shiv(Shivan Wurm) ..... Dr . R 20,00(60,00)
130) Culpa de Urza(Urza's Guilt) ..... Dr . R 10,00(20,00)
131) Draco(Draco) ..... Ar . R 10,00(20,00)
133) Nau Voadora Bons Ventos (Skyship Weatherlight) Ar . R .. 7,00(14,00)
139) Cidade Esquecida(Forsaken City) ..... T .. R .. 6,00(12,00)
140) Cratera de Meteoro(Meteor Crater) ..... T .. R .. 6,00(12,00)

APOCALIPSE (APOCALYPSE)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (3,00)

6) Evolutor de Dega(Degavolver) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
10) Falsa Aurora(False Dawn) ..... Br . R .. 6,00(12,00)
11) Gerrard Capashen(Gerrard Capashen) ..... Br . R .. 7,50(15,00)
17) Lince Espectral(Spectral Lynx) ..... Br . R 12,50(40,00)
21) Evolutor de Ceta(Cetavolver) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
24) Caverna de Gelo(Ice Cave) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
32) Seleção Artificial(Unnatural Selection) ..... Az . R .. 6,00(12,00)
36) Guerreiro do Redemoinho (Whirpool Warrior) ... Az . R .. 6,00(12,00)
38) Anjo da Desolação(Desolation Angel) ..... Pr . R 12,50(50,00)
46) Evolutor de Necra(Necravolver) ..... Pr . R .. 8,00(16,00)
47) Arena Phyrexiana(Phyrexian Arena) ..... Pr . R 10,00(30,00)
50) Desespero Planar(Planar Despair) ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
55) Colosso Sangue Quente(Bloodfire Colossus) ... Vm R .. 6,00(12,00)
59) Gigante da Desolação(Desolation Giant) ..... Vm R .. 7,50(15,00)
68) Evolutor de Raka(Rakavolver) ..... Vm R .. 7,50(15,00)
72) Pesquisa Selvagem(Wild Research) ..... Vm R .. 6,00(13,00)
75) Evolutor de Ana(Anavolver) ..... Vd . R .. 8,00(16,00)
80) Kavu Pugilista(Kavu Mauler) ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
84) Vorme Penumbra (Penumbra Wurm) ..... Vd . R 10,00(20,00)
88) Posição Simbiótica(Symbiotic Deployment) ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
94) Cromat(Cromat) ..... Dr . R 10,00(25,00)
95) Garras da Morte(Death Grasp) ..... Dr . R 12,50(25,00)
98) Carga Fervente(Fervent Charge) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
100) Trôpego Fúngico(Fungal Shambler) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
104) Trincheira de Goblins(Goblin Trenches) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
105) Passagem Dirigida(Guided Passage) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
107) Última Forma(Last Stand) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
108) Anjo do Relâmpago(Lightning Angel) ..... Dr . R 12,50(30,00)
112) Serpente Mística(Mystic Snake) ..... Dr . R 15,00(35,00)
113) Aumento Fundiário(Overgrown State) ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
114) Ato Pernicioso(Pernicius Deed) ..... Dr . R 20,00(40,00)

JAMBÔ

RPG, Magic e Acessórios

RPGs
nacionais e importados

Magic, Pokémon,
Mage Knight
e outros jogos

Dados e Acessórios
em geral

Atendemos pelo Correio para todo país
Tele entrega em Porto Alegre

Rua Sarmento Leite, 631
Porto Alegre, RS
Tel/Fax: 0(xx)51 3226-1426
E-mail: jambo@brturbo.com

115) Área Minada de Pedra de Energia (Powerstone Minefield) ..... Dr . R .. 6,00(12,00)
116) Raio Profético(Prophetic Bolt) ..... Dr . R 12,50(25,00)
121) Vendilhão dos Espírios(Spiritmonger) ..... Dr . R 35,00(80,00)
124) Explosão Sufocante(Suffocating Blast) ..... Dr . R 10,00(20,00)
126) Vindicar(Vindicate) ..... Dr . R 35,00(70,00)
127) Abraço de Yavimaya(Yavimaya's Embrace) .... Dr . R .. 6,00(12,00)
137) Arma do Legado(Legacy Weapon) ..... Ar . R 10,00(20,00)
138) Máscara da Intolerância(Mask of Intolerance) . Ar . R .. 6,00(12,00)
139) Forjaria do Campo de Batalha(Battlefield Forge) T .. R 15,00(30,00)
140) Cavernas de Koilos(Caves of Koilos) ..... T .. R 15,00(30,00)
141) Regiões Agrestes de Llanowar(Llanowar Wastes) . T .. R 15,00(30,00)
142) Recifes de Shiv(Shivan Reef) ..... T .. R 15,00(30,00)
143) Costa de Yavimaya(Yavimaya Coast) ..... T .. R 15,00(30,00)

ODISSÉIA (ODYSSEY)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses

1) Aegis of Honor ..... Br . R .. 7,00(14,00)
2) Ancestral Tribute ..... Br . R .. 5,50(11,00)
4) Animal Boneyard ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
6) Aven Archer ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
9) Aven Shrine ..... Br . R .. 5,00(10,00)
10) Balancing Act ..... Br . R .. 7,50(15,00)
11) Beloved Chaplain ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
12) Blessed Orator ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
13) Cantivore ..... Br . R .. 5,00(10,00)
17) Delaying Shield ..... Br . R .. 6,00(12,00)
18) Devoted Caretaker ..... Br . R 10,00(20,00)
19) Divine Sacrament ..... Br . R 10,00(20,00)
20) Dogged Hunter ..... Br . R .. 5,00(10,00)
21) Earnest Fellowship ..... Br . R .. 5,00(10,00)
23) Gallantry ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
24) Graceful Antelope ..... Br . R .. 5,00(10,00)
26) Karmic Justice ..... Br . R .. 7,00(14,00)
28) Kirtar's Wrath ..... Br . R .. 7,50(15,00)
29) Lieutenant Kirtar ..... Br . R .. 5,50(11,00)
31) Luminous Guardian ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
32) Master Apothecary ..... Br . R .. 5,00(10,00)
33) Mystic Crusader ..... Br . R 10,00(20,00)
34) Mystic Penitent ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
37) Nomad Decoy ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
39) Pianna, Nomad Captain ..... Br . R .. 6,00(12,00)
43) Resilient Wanderer ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
47) Soulcatcher ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
48) Sphere of Duty ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
49) Sphere of Grace ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
50) Sphere of Law ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
51) Sphere of Reason ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
52) Sphere of Truth ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
53) Spiritualize ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
54) Tatoo Ward ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
55) Testament of Faith ..... Br .. I ..... 1,00(4,00)
57) Wayward Angel ..... Br . R 10,00(20,00)
58) Aboshan, Cephalid Emperor ..... Az . R .. 5,00(10,00)
61) Amugaba ..... Az . R .. 5,00(10,00)
62) Aura Graft ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
64) Aven Smokeweaver ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
66) Balshan Beguiler ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
67) Balshan Griffin ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
68) Bamboozle ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
69) Battle of Wits ..... Az . R .. 5,00(10,00)
71) Cephalid Broker ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
73) Cephalid Retainer ..... Az . R .. 5,00(10,00)
75) Cephalid Shrine ..... Az . R .. 5,00(10,00)
77) Cognivore ..... Az . R .. 5,00(10,00)
79) Cultural Exchange ..... Az . R .. 7,50(15,00)
80) Deluge ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
82) Divert ..... Az . R 12,50(25,00)
85) Extract ..... Az . R 10,00(20,00)
86) Fervent Denial ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
88) Laquatu's Creativity ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
89) Patron Wizard ..... Az . R .. 6,00(12,00)
90) Pedantic Learning ..... Az . R .. 5,00(10,00)
92) Persuasion ..... Az . R .. 7,50(15,00)
94) Predict ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
96) Pulsating Illusion ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
97) Puppeeter ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
101) Shifty Doppelganger ..... Az . R .. 6,00(12,00)
102) Standstill ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
104) Think Tank ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
105) Thought Devorer ..... Az . R .. 5,00(10,00)
106) Thought Eater ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
108) Time Strecth ..... Az . R 10,00(20,00)
110) Traumatize ..... Az . R 25,00(55,00)
111) Treetop Sentinel ..... Az .. I ..... 1,00(4,00)
112) Unifying Theory ..... Az . R .. 5,00(10,00)
113) Upheaval ..... Az . R 10,00(20,00)
116) Bloodcurdler ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
117) Braids, Cabal Minion ..... Pr . R 12,50(25,00)
118) Buried Alive ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
120) Cabal Patriarch ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
121) Cabal Shrine ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
122) Caustic Tar ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
123) Childhood Horror ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
126) Cursed Monstrosity ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
127) Decaying Soil ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
128) Decompose ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
129) Diabolic Tutor ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
132) Entomb ..... Pr . R 12,50(25,00)
133) Execute ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
134) Face of Fear ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
135) Famished Ghoul ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
141) Gravestorm ..... Pr . R 10,00(20,00)
142) Haunting Echoes ..... Pr . R 25,00(50,00)
143) Hint of Insanity ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
144) Infected Vermin ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
147) Malevolent Awakening ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
149) Mindslicer ..... Pr . R .. 6,50(13,00)
152) Mortivore ..... Pr . R 10,00(20,00)
153) Nefarious Lich ..... Pr . R .. 7,50(15,00)
155) Painbringer ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
157) Repentant Vampire ..... Pr . R .. 8,00(16,00)
158) Rotting Giant ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
159) Sadistic Hypnotist ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
160) Screams of the Damned ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
161) Skeletal Scrying ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
162) Skull Fracture ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
163) Stalking Bloodsucker ..... Pr . R .. 6,00(12,00)
164) Tainted Pact ..... Pr . R .. 7,50(15,00)
165) Tombfire ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
166) Traveling Plague ..... Pr . R .. 5,00(10,00)
170) Zombie Infestation ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
171) Zombify ..... Pr .. I ..... 1,00(4,00)
174) Ashen Firebeast ..... Vm R .. 5,50(11,00)
176) Bash to Bits ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
177) Battle Strain ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
179) Bomb Squad ..... Vm R .. 5,50(11,00)
180) Burning Sands ..... Vm R .. 5,00(10,00)
182) Chance Encounter ..... Vm R .. 5,00(10,00)
183) Demolish ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
186) Dwarven Recruiter ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
187) Dwarven Shrine ..... Vm R .. 5,00(10,00)
188) Dwarven Strike Force ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
191) Engulfing Flames ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
192) Epicenter ..... Vm R .. 6,00(12,00)
195) Frenetic Ogre ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
198) Kamahl, Pit Fighter ..... Vm R 24,00(48,00)
200) Lava Blister ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
201) Liquid Fire ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
203) Magma Vein ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
204) Magnivore ..... Vm R .. 5,00(10,00)
205) Mine Layer ..... Vm R .. 6,00(12,00)
206) Minotaur Explorer ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
207) Molten Influence ..... Vm R 10,00(20,00)
208) Mudhole ..... Vm R .. 5,00(10,00)

Em Arton, até os deuses precisam de heróis...

A revista TORMENTA é seu guia para um mundo de espada e magia, onde você pode ser um grande aventureiro. Aceite este desafio!

TOR 01 R$ 2,00
TOR 02 R$ 2,00
TOR 03 R$ 2,00
TOR 04 R$ 2,00
TOR 05 R$ 2,00
TOR 06 R$ 2,00
TOR 07 R$ 3,00
TOR 08 R$ 3,50

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849-2266 • 3849-1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. **Para pedidos acima de 10 revistas, favor consultar o valor do correio por um de nossos telefones.**

ACRESCENTE AO TOTAL DO PEDIDO AS DESPESAS DE CORREIO ABAIXO:

SP/Interior	**R$**
1 a 3 revistas	2,25
4 a 10 revistas	4,40
Outros Estados	**R$**
1 a 3 revistas	2,50
4 a 10 revistas	5,10

Quero receber as edições: ___/___/___/___/___/___/___/___ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

TORMENTA

209) Need for Speed ..... Vm R .. 5,00(10,00)
210) Obstinate Familiar ..... Vm R .. 5,00(10,00)
212) Pardic Miner ..... Vm R .. 5,00(10,00)
214) Price of Glory ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
216) Recoup ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
218) Savage Firecat ..... Vm R .. 7,50(15,00)
220) Seize the Day ..... Vm R .. 6,00(13,00)
221) Shower of Coals ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
222) Spark Mage ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
223) Steam Vines ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
226) Volcanic Spray ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
227) Volley of Boulders ..... Vm R .. 5,00(10,00)
228) Whipkeeper ..... Vm . I ..... 1,00(4,00)
229) Bearscape ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
230) Beast Attack ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
231) Call of the Heard ..... Vd . R 40,00(80,00)
234) Chlorophant ..... Vd . R .. 5,50(11,00)
235) Crashing Centaur ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
236) Deep Reconnaissance ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
239) Druid's Call ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
241) Gorilla Titan ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
242) Ground Seal ..... Vd . R .. 5,50(11,00)
243) Holistic Wisdom ..... Vd . R 10,00(20,00)
244) Howling Gate ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
245) Ivy Elemental ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
248) Krosan Beast ..... Vd . R 10,00(20,00)
250) Metamorphic Wurm ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
254) Nantuko Elder ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
255) Nantuko Mentor ..... Vd . R .. 7,50(15,00)
256) Nantuko Shrine ..... Vd . R .. 5,00(10,00)
257) New Frontiers ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
258) Nimble Mongoose ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
259) Nut Collector ..... Vd . R 10,00(20,00)
260) Overrun ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
261) Piper's Melody ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
266) Roar of the Wurm ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
267) Seton, Krosan Protector ..... Vd . R .. 5,00(10,00)
270) Skyshooter ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
271) Spellbane Centaur ..... Vd . R 15,00(30,00)
273) Squirrel Mob ..... Vd . R 12,50(25,00)
274) Squirrel Nest ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
275) Still Life ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
276) Stone-Tongue Basilisk ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
277) Sylvan Might ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
278) Terravore ..... Vd . R 10,00(20,00)
279) Twigwalker ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
280) Verdant Sucession ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
281) Vivify ..... Vd .. I ..... 1,00(4,00)
285) Zoologist ..... Vd . R .. 6,00(12,00)
286) Atogatog ..... Dr . R .. 6,50(13,00)
287) Decimate ..... Dr . R .. 7,50(15,00)
288) Iridescent Angel ..... Dr . R 25,00(50,00)
289) Lithatog ..... Dr .. I ..... 1,00(4,00)
290) Mystic Enforcer ..... Dr . R 12,50(25,00)
291) Phantatog ..... Dr .. I ..... 1,00(4,00)
292) Psychatog ..... Dr .. I ..... 1,00(4,00)
293) Sarcatog ..... Dr .. I ..... 1,00(4,00)
294) Shadowmage Infiltrator ..... Dr . R 40,00(80,00)
295) Thaumatog ..... Dr .. I ..... 1,00(4,00)
296) Vampiric Dragon ..... Dr . R 15,00(30,00)
297) Catalyst Stone ..... Ar . R .. 5,00(10,00)
298) Charmed Pendant ..... Ar . R .. 5,00(10,00)
299) Darkwater Egg ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
300) Junk Golem ..... Ar . R .. 5,00(10,00)
301) Limestone Golem ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
302) Millikin ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
303) Mirari ..... Ar . R 20,00(50,00)
304) Mossfire Egg ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
305) Otarian Juggernaut ..... Ar . R .. 5,00(10,00)
306) Pacthwork Gnomes ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
307) Sandstone Deadfall ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
308) Shadowblood Egg ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
309) Skycloud Egg ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
310) Steamclaw ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
311) Sungrass Egg ..... Ar .. I ..... 1,00(4,00)
313) Barbarian Ring ..... T ... I ..... 1,00(4,00)
315) Cabal Pit ..... T ... I ..... 1,00(4,00)
316) Centaur Garden ..... T ... I ..... 1,00(4,00)
317) Cephalid Coliseum ..... T ... I ..... 1,00(4,00)
318) Crystal Quarry ..... T .. R .. 7,50(15,00)
319) Darkwater Catacombs ..... T .. R .. 7,50(15,00)
320) Deserted Temple ..... T .. R .. 7,50(15,00)
321) Mossfire Valley ..... T .. R .. 5,00(10,00)
322) Nomad Stadium ..... T ... I ..... 1,00(4,00)
323) Petrified Field ..... T .. R .. 5,00(10,00)
326) Shadowblood Ridge ..... T .. R .. 7,50(15,00)
327) Skycloud Expanse ..... T .. R .. 7,50(15,00)
328) Sungrass Prairie ..... T .. R .. 7,50(15,00)
329) Tarnished Citadel ..... T .. R .. 7,50(15,00)

TORMENTA (TORMENT)

Valor das cartas Metálicas entre parênteses
Incomuns não listadas 1,00 (4,00)
Comuns não listadas 0,40 (3,00)

1) Alter Reality ..... Az . R .. 6,50(13,00)
2) Ambassador Laquatus ..... Az . R .. 9,00(18,00)
3) Angel of Retribution ..... Br . R .. 6,50(13,00)
4) Arrogant Wurm ..... Vd .. I ..... 3,00(9,00)
5) Balthor the Stout ..... Vm R .. 5,50(11,00)
6) Cabal Coffers ..... Pr .. I ..... 3,00(9,00)
7) Cephalid Vandal ..... Az . R .. 5,00(10,00)
8) Chainer, Dementia Master ..... Pr . R 11,00(22,00)
9) Dawn of the Dead ..... Pr . R .. 6,50(13,00)
10) Devastating Dreams ..... Vm R .. 6,50(13,00)
11) False Memories ..... Az . R .. 5,50(11,00)
12) Grim Lavamancer ..... Vm R 22,00(40,00)
13) Gurzigost ..... Vd . R 11,50(23,00)
14) Hell Bent Raider ..... Vm R .. 6,50(13,00)
15) Hypnox ..... Pr . R .. 6,50(13,00)
16) Ichorid ..... Pr . R 10,50(21,00)
17) Insidious Dreams ..... Pr . R .. 7,00(14,00)
18) Insist ..... Vd . R 10,50(21,00)
19) Laquatu's Champion ..... Pr . R 14,00(28,00)
20) Last Laugh ..... Pr . R .. 5,50(11,00)
21) Llawan, Cephalid Empress ..... Az . R .. 7,50(15,00)
22) Major Teroh ..... Br . R .. 5,50(11,00)
23) Morningtide ..... Br . R .. 5,50(11,00)
24) Mortal Combat ..... Pr . R .. 5,50(11,00)
25) Mutilate ..... Pr . R 16,00(40,00)
26) Nantuko Blightcutter ..... Vd . R .. 7,00(14,00)
27) Nantuko Cultivator ..... Vd . R .. 5,50(11,00)
28) Nantuko Shade ..... Pr . R 25,00(50,00)
29) Nolstalgic Dreams ..... Vd . R 11,00(22,00)
30) Overmaster ..... Vm R 10,50(21,00)
31) Parallel Evolution ..... Vd . R .. 5,50(11,00)
32) Petradon ..... Vm R .. 5,00(10,00)
33) Plagiarize ..... Az . R 10,00(20,00)
34) Possessed Aven ..... Az . R .. 5,50(11,00)
35) Possessed Barbarian ..... Vm R .. 5,00(10,00)
36) Possessed Centaur ..... Vd . R .. 5,00(10,00)
37) Possessed Nomad ..... Br . R .. 5,00(10,00)
38) Radiate ..... Vm R .. 7,00(14,00)
39) Reborn Hero ..... Br . R 10,00(20,00)
40) Retraced Image ..... Az . R .. 6,00(12,00)
41) Sengir Vampire ..... Pr . R 10,00(25,00)
42) Shambling Swarm ..... Vd . R .. 7,00(14,00)
43) Skullscorch ..... Vm R 10,00(20,00)
44) Transcendence ..... Br . R .. 5,50(11,00)
45) Turbulent Dreams ..... Az . R .. 5,00(10,00)
46) Vengeful Dreams ..... Br . R 10,00(20,00)

CARTAS PROMOCIONAIS

Arena (Arena) ..... T ..... R 20,00
Cripta de Mana (Mana Crypt) ..... T ..... R 22,00
Foil Serra Angel ..... Br .... R .. 200,00
Foil Vampiric Tutor ..... Pr .... R .. 200,00

DA SÉRIE PEQUENOS NOTÁVEIS:

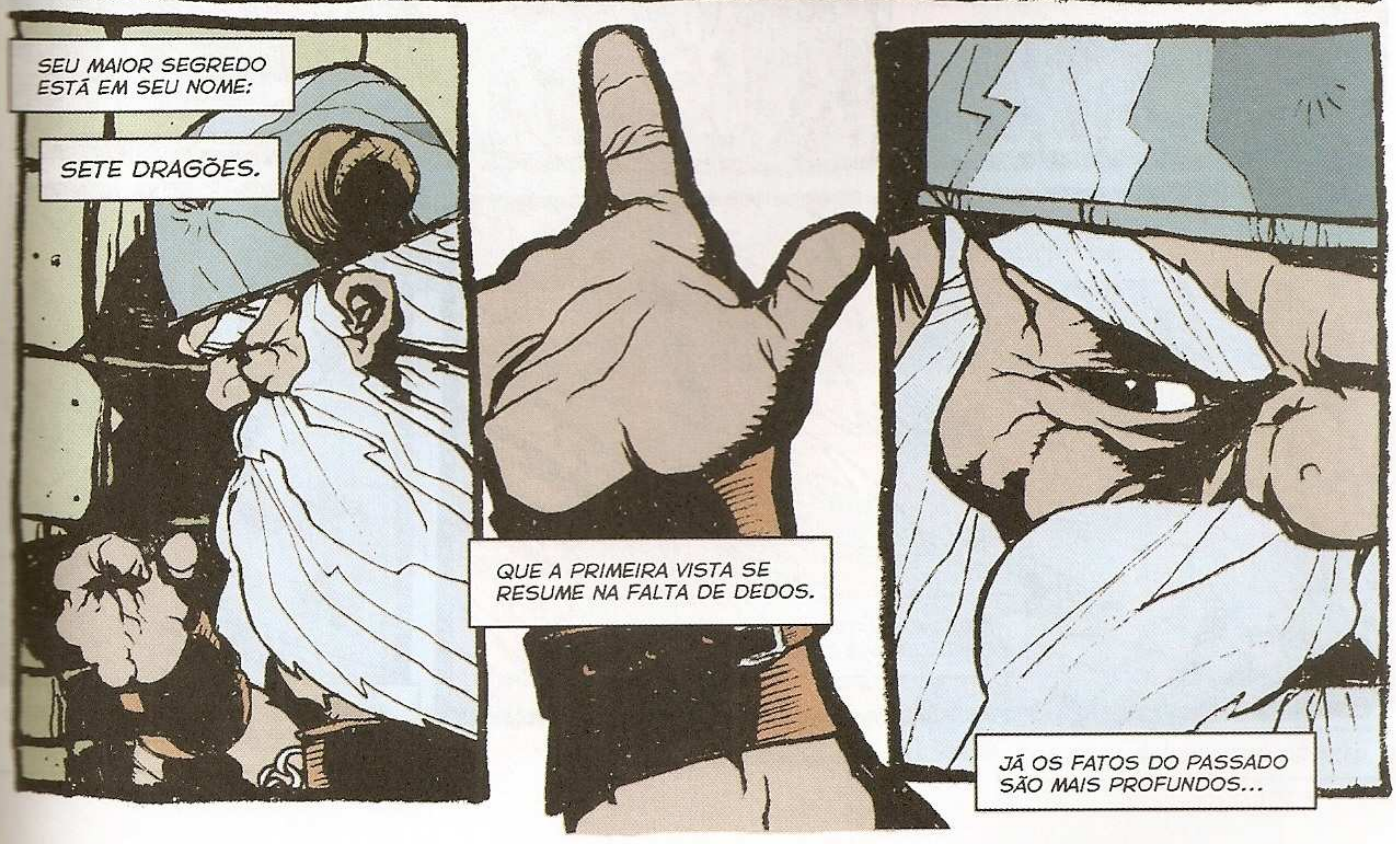
TORI SETE DRAGÕES

POR BRUNO D'ANGELO

CORES: SAM HART

QUANDO CONHECI TORI SETE DRAGÕES PELA PRIMEIRA VEZ ELE JÁ ERA UM DOS MAIORES MATADORES DE DRAGÃO QUE JÁ EXISTIU.

CONTRIBUINTE PERSEVERANTE PARA A EXTINÇÃO DA RAÇA DRACONIANA.



LENHADOR, ERA JOVEM E CONHECIDO COMO TORI DEZ TRONCOS, DEVIDO À FACILIDADE EM QUE DEVASTAVA FLORESTAS.
ALÉM DA FORÇA DESCOMUNAL A MAIOR SEMELHANÇA COM SEUS 36 IRMÃOS ERA A INTIMIDADE COM O MACHADO.
TODOS ELES FILHOS DE MODO O CLARO QUE POR SUA VEZ ERA IRMÃO DE TOT O MÃO E LILI SAPO NO BOLSO.
HERÓIS DE FINS PRODIGIOSOS.
TORI, LÍDER DE UMA VILA CAMPONESA, NÃO COMPARTILHARIA DESTE DESFECHO AVENTURESCO.
O DESTINO O ENCONTRARIA UM DIA.
NA FORMA DE UM FUNESTO DRAGÃO.
ERA COMO SE O ÓDIO TIVESSE FORMA.
DEIXANDO APENAS PÓ E FUMAÇA, O VILÃO HAVIA CUMPRIDO SEU PAPEL.
SEU NÊMESIS HAVIA LHE PREPARADO UMA RECEPÇÃO TORTUOSA.

ELE CHOROU SANGUE COM SEU MACHADO.
NINGUÉM PRESENCIOU A GRANDEZA DESTE EMBATE DIGNO DE DOR, ORAÇÃO E GLÓRIA.
A VINGANÇA TINHA DADO LUGAR AO INSTINTO.
E TORI SE LIBERTOU DO MEDO.
MAS PAGOU A VITÓRIA COM SUA PRÓPRIA CARNE.
TRÊS ERA SEU NÚMERO DE AZAR.

O SORRISO ERA SUA LÁPIDE.
DEZ TRONCOS NÃO EXISTE MAIS.
FALECEU EM BATALHA.
UM NOVO HOMEM FOI ENCONTRADO POR SEUS IRMÃOS
ORDU O URSO
OSSO UMA VEZ
...
MUITO TEMPO SE PASSOU.
TEMPO O BASTANTE PARA PREENCHER O VAZIO DE SUA CICATRIZ.
COM UM NOVO NOME.
E UM NOVO DESTINO.

A elfa número um do Brasil aprontando todas na Grande Academia Arcana! Não perca em HOLY AVENGER ESPECIAL #3

HOLY avenger

Lançamento em julho, durante o ANIMECON 2002!

TRAMA

Forbidden Planet - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Search Favorites Media Microphone Dictation Tools Handwriting Writing Pad

www.forbiddenplanet.com.br leva até você...

e-mail: sac@forbiddenplanet.com.br

Conheça o site e descubra as vantagens do pedido Online

Disque Forbidden Planet (0xx11) 5542-9544 5532-9988

R. Vieira de Morais, 1183
Trav. Ver. José Diniz / Próx. Pão de Açucar - Campo Belo - SP/SP
Horários: 2ª à sáb. 10:00 às 19:00, dom. 12:00 às 17:30

LANÇAMENTO R$27,00

GURPS ( )
Artes Marciais
Tudo o que você para introduzir Artes Marciais em suas aventuras.

▲ Manuais Básicos de RPG

▲ D&D Livro do Jogador ..... 64,00 ( )
▲ D&D Livro do Mestre ..... 62,00 ( )
D&D Livro dos Monstros ..... 60,00 ( )
Guia de Armas Medievais 3ªed. .... 25,00 ( )
Conjunto de dados (4,6,8,10,12,20)
Opaco ..... 15,00 ( )

Itens Mágicos p d20 capa dura ..... 45,00 ( )
Itens Mágicos Vol. I ..... 20,00 ( )
Itens Mágicos Vol. II ..... 20,00 ( )
Guia de Armas de Fogo 3ªed. ..... 25,00 ( )
Demônios-A Divina Comédia ..... ▲ 20,00 ( )
Assassino de Almas ..... 16,00 ( )

Tormenta 3ª edição ..... ▲ 39,00 ( )
Arkanun 3ª edição ..... ▲ 36,00 ( )
Guia dos Jogadores ..... 20,00 ( )
Guia da Europa Medieval ..... 20,00 ( )
Vampiros Mitológicos ..... ▲ 15,00 ( )
Invasão 2ª ed. ..... ▲ 20,00 ( )

Trevas 3ª edição ..... ▲ 36,00 ( )
Divisória p/ Trevas c/ aventura ..... 10,00 ( )
Templarios ..... 12,00 ( )
Inquisição ..... 12,00 ( )
Inimigo Natural ..... 12,00 ( )
Arcadia (Fantasia Medieval) ..... *consulte*

Vampiro: Principia Discordia ..... 20,00 ( )
Clube de Caça ..... 20,00 ( )
Guia de Monstros ..... 25,00 ( )
Spiritum, O Reino dos Mortos ..... *consulte*
Grimório 2ª Edição ..... *consulte*
Lua dos Dragões (ficção) ..... 16,00 ( )
Entre Anjos e Demônios ..... 16,00 ( )

Domínios do Medo ..... 48,00 ( )
Heróis de Papel (Personagens) ..... *consulte*
Heróis de Papel Terrenos ..... 13,50 ( )
Heróis de Papel (Casa do Terror) ..... *consulte*
Livro do Guerreiro AD&D ..... 29,50 ( )
** Todos c/ Manual da Conversão AD&D 2ª Ed. p/ D&D 3ª Ed.*

GURPS 2ª ed. $ 34,80 ( )
Artes Marciais 27,00 ( )
Grimório 25,50 ( )
Império Romano 25,50 ( )
Viagem Espacial 25,50 ( )
Escola de Super Heróis 9,00 ( )
Illuminati 25,50 ( )
Cyberpunk 25,50 ( )
Conan 25,50 ( )
Fantasy 27,00 ( )
Tredroy 14,50 ( )
Horror 25,50 ( )
Magia 25,50 ( )
Ultratech 25,50 ( )
Minigurps $ 7,00 ( )
Entradas e Bandeiras $ 7,00 ( )
O Descobrimento do Brasil $ 7,00 ( )
Quilombo dos Palmares $ 7,00 ( )
Batalha nas Estradas (aventura-solo) 12,50 ( )

Karameikos* Só 10,00 ( )
Os Reinos Esquecidos* Só 15,00 ( )
Aventuras em Undermountain* Só 15,00 ( )

Vampiro: A Máscara 3ª ed. ..... ▲ 51,00 ( )
Idade das Trevas ..... ▲ 48,00 ( )
Livro do Clã Capadócio ..... 19,50 ( )
Guia da Camarilla ..... 39,00 ( )
Guia do Sabá ..... 41,00 ( )
Kit Vampiro: 10 dados de 10 faces ..... 25,00 ( )
Caçadores Caçados ..... 15,95 ( )
Nosferatu 3ª Edição (revisado) ..... 19,50 ( )
Malkaviano 3ª Edição ..... 19,50 ( )

Leis da Noite (live) .... 27,00 ( )
O Livro de NOD ..... 17,50 ( )
A Arte de Vampiro: A Máscara .... 29,00 ( )
Mago: A Ascensão 3ª Ed. ..... 56,00 ( )
Mago: A Cruzada dos Feiticeiros .... 59,00 ( )
Adeptos da Virtualidade ..... 16,95 ( )
▲ Lobisomem: O Apocalipse ..... 55,00 ( )
Guia do Jogador ..... 42,00 ( )
Livro de Tribo Mokolé .... 30,00 ( )
Lobisomem: A Idade das Trevas ... 29,00 ( )
Crias de Fenris ..... 17,50 ( )
Furias Negras ..... 17,50 ( )
Peregrinos Silenciosos ..... 17,50 ( )
Presas de Prata ..... 17,50 ( )

Roedores de Ossos .... 17,50 ( )
Filhos de Gaia ..... 17,50 ( )
Andarilhos do Asfalto ..... 17,50 ( )
Senhores das Sombras ..... 17,50 ( )
Fianna ..... 17,50 ( )
Garras Vermelhas ..... 17,50 ( )
Era do Caos ..... ▲ 18,00 ( )
Noturnos ..... 16,00 ( )
Lendas ..... 16,00 ( )
Caídos ..... 16,00 ( )
Cyberpunk 2.0.2.0 ▲ 29,00 ( )

Feiticeiros ..... 18,00 ( )
Ars Mágica ... DL 45,00 POR 39,00 ( )
Gênesis ..... ▲ 28,00 ( )
Simbiose ..... 12,00 ( )
Paranóia ..... ▲ 19,50 ( )
Crepúsculo ..... ▲ 25,00 ( )
Crepúsculo em Veneza .. 15,00 ( )
Castelo Falkenstein ▲ 39,00 ( )
Battletech ..... 37,50 ( )
Inferno ..... 37,50 ( )
Espada da Galáxia .... 16,00 ( )
Shadowrun (Manual) ▲ 33,00 ( )
Contatos (supl. + escudo) . 11,95 ( )
Metagen (aventura) ..... 15,95 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (supl.) ..... 15,95 ( )
Manual 3D&T 3ª Edição .... 9,90 ( )
Manual do Aventureiro ..... 9,90 ( )
Tormenta (Um Novo Mundo) ..... 9,90 ( )
U.F.O. Team ..... 8,50 ( )
Street Fighter (O Jogo de RPG) ..... 9,90 ( )
O Reinado ..... 9,90 ( )

▲ 28,50 ( )

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente no valor total da compra as despesas de correio de postagem abaixo. Envio Normal SP - R$ 4,50 - Outros Estados: AL, BA, DF, ES, GO, MG, MS, MT, PR, RJ, RS, SC, SE, TO - Capital: R$ 5,50 / Interior: R$ 6,00 - AC, AM, AP, CE, MA, PA, PB, PE, PI, RO, RR, RN - Capital: R$ 6,50 / Interior: R$ 7,00 ***(OBS: Tarifas p/ pedidos até 1 kg. Envio via Sedex Consulte)***
Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx Postal 57123 CEP: 04093-970 - São Paulo - SP ou se preferir, faça seu pedido direto via telefone, internet ou visite nossa loja. Valor + desp = ... CHEQUE nº ..... Tel.: .....
Nome: ..... End.: ..... Cidade: ..... Estado: ..... CEP: .....

Pedidos via carta somente para caixa postal

Preços e disponibilidade de produtos sujeitos à alteração ou até o final do estoque. Consulte-nos! Junho 2002

Agora pedidos via site mais fácil

Magic (Ed. em Português) — Magic consulte disponibilidade e preço
Magic 4ª (borda preta) c/10 ..... 8,00 ( )
Invasão Booster c/15 ..... 7,00 ( )
Invasão Deck c/75 ..... 24,00 ( )
Conjunção Booster c/15 ..... 8,00 ( )
Conjunção Pré c/ 60 ..... 24,00 ( )
7ª Ed. Deck Básico duplo 2x30 ..... 20,00 ( )
7ª Ed. Booster c/15 ..... 8,00 ( )
7ª Ed. Decks Pré-construídos
Caminho Selvagem (Verde) ..... 20,00 ( )
Infestação (Vermelho) ..... 20,00 ( )
Degeneração (Preto) ..... 20,00 ( )
Bombardeiro (Azul) ..... 20,00 ( )
Armada (Branco) ..... 20,00 ( )
Julgamento Deck Pré c/ 60
Paqui Espectral (Verde/Branco) ..... 24,00 ( )
Fluxo de Dor (Verde) ..... 24,00 ( )
Arasadores Aéreos (Azul/Vermelho) ... 24,00 ( )
Inundação (Branco) ..... 24,00 ( )
Julgamento Booster c/ 15 ..... 8,00 ( )

Pasta arquivo - p/ porta cards ..... 19,90 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic ..... 3,00 ( )
Plásticos p/ proteção c/100 ..... 10,00 ( )
Marcadores de Vidro c/ 10 ..... 1,50 ( )
Apocalipse Booster c/ 15 ..... 8,00 ( )
Arena c/ Arena ..... 13,95 ( )
A Floresta Murmurante c/ Cripta de Mana ..... 13,95 ( )
Odisséia Booster c/ 15 ..... 8,00 ( )
Odisséia Deck c/ 75 ..... 24,00 ( )
Odisséia Decks Pré-Construídos c/ 60
Decolagem (Azul/Branco) ..... 24,00 ( )
Panela de Pressão (Preto/Verm.) ..... 24,00 ( )
Soco-Mático (Azul/Verde) ..... 24,00 ( )
Soco-Um-Dois (Verde/Verm.) ..... 24,00 ( )
Tormento Booster c/ 15 ..... 8,00 ( )
Tormento Decks Pré-Construídos c/ 60
Ameaça da Sepultura (Preto/Azul) ..... 24,00 ( )
Pesadelos Aterradores (Preto/Verm.) .. 24,00 ( )
Insanidade (Preto/Verde) ..... 24,00 ( )
Sacrilégio (Preto/Branco) ..... 24,00 ( )
Black Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Red Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Blue Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Green Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
White Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Plásticos p/ 9 cards ..... 1,00 ( )

Pokémon em Inglês
Team Rocket Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Team Rocket Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Gym Heroes Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Gym Heroes Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Gym Challenge Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Gym Challenge Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Neo Deck c/ 60 (séries 1, 2, 4) ..... 23,00 ( )
Neo Booster c/ 11 (séries 1, 2, 3, 4) ..... 7,00 ( )
Pokémon em Português
Deck Duplo (p/ 2 iniciantes) ..... 15,00 ( )
Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Fossil Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Fossil Booster c/11 ..... 7,00 ( )
Selva Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Selva Deck Pré-construído
Enxurrada ..... (Aquática / Luta) 23,00 ( )
Energia Concentrada ..... (Psíquica/Vegetal) 23,00 ( )
Decks Pré-construídos
Supercrescimento ..... (Vegetal / Aquática) 23,00 ( )
Incêndio ..... (Fogo / Vegetal) 23,00 ( )
Blecaute ..... (Aquática / Luta) 23,00 ( )
Zap ..... (Elétrica / Psíquica) 23,00 ( )

Pokémon ( )
Para 2 Iniciantes
2 Decks de 30 cartas
1 Carta Holográfica
1 Folheto de instruções
1 Livreto de Regras
1 Booster c/ 11 cartas
100 plásticos p/ proteção
10 contadores de vidro
1 Revista Dragão Brasil Especial
R$ 29,00

Kit Highlander de Magic *(p/ 2 a 4 jogadores)*
4 FP MONOBOOSTER* c/ 15 cartas
32 (4X8) Terrenos Básicos • Regras
+10 counters + 1 Revista de Cards Grátis
R$14,99

FP MONOBOOSTER* c/ 15 *(1 rara / 3 incomuns e 11 comuns)*
**cartas seminoras de Magic: the Gathering* apenas R$ 3,00 cada
( ) Branco ( ) Vermelho ( ) Verde ( ) Azul ( ) Preto

O Senhor dos Anéis
Gandalf Starter Deck c/ 63 cards ... R$ 27,00
Aragon Starter Deck c/ 63 cards ... R$ 27,00
Booster ..... R$ 8,00

GIFTBOX
2 Decks pré-construídos c/ 62 cards, 2 dados de 20 lados para marcador, 4 cards foil, 1 livro c/ lista de cards e biografia de Garfield e Finkel

MAGIC Deckmaster Garfield vs. Finkel Gift Box - R$ 79,50 *em inglês* ( )

MAGIC p/ 2 Iniciantes
7ª Edição Deck Básico Duplo (2x30 cartas) ( )
Manual de Regras
5 FP MONOBOOSTER c/ 15 cartas
seminoras (1 rara, 3 incomuns e 11 comuns)
R$35,00

Mage Knight Rebellion *(em português)*
Starter Deck Rebellion c/ 10 miniaturas c/ manual de regras ..... ( ) R$ 63,00
grátis 1 obstáculo (muro)
Booster c/ 5 miniaturas ..... ( ) R$ 27,00
Lancer c/ 4 miniaturas ..... ( ) R$ 27,00
Whirl Wind c/ 4 miniaturas ... ( ) R$ 27,00
outros terrenos ..... *consulte*

Star Wars Card Game *(em inglês)*
Deck Inicial Duplo c/ 2x30 26,00
Booster c/ 11 8,00

Harry Potter
Deck-Duplo para 2 iniciantes .. R$ 34,00 ( )
Booster c/ 11 cartas ..... R$ 10,50 ( )
Quidditch Cup (em inglês) ... R$ 10,50 ( )
Lançamento em português ou inglês

Internet

Iniciar Forbidden Planet - Mi... 18:3